LA RIVISTA DEL FANTASTICO - N° 135 LIRE 7.000

L'ETERNAUTA

FUMETTI & GAMES

LUGLIO 1994 MENSILE - SPED. IN ABB. POSTALE 50%

USCITE ESTIVE: EDICOLA

9 **COMIC ART** n. 116 (112 pp. a colori & b/n lire 7.000)

13 **BEST COMICS** n. 28 (128 pp. b/n lire 7.000)
Sogni di bambini (seconda parte) di K. Otomo

15 **SWAMP THING** n. 3 (Collection n. 9) 32 pp. a colori lire 1.500
I giornali di Nukeface (2° episodio)
di A. Moore, S. Bissette & J. Totleben

HELLBLAZER n. 3 (Capolavori dei Comics n. 9) 32 pp. a col. lire 1.500
La macchina della paura (2° episodio)
di J. Delano, R. Piers Rayner & M. Buckingham

SHADE n. 5 (Detective Story n. 5) 32 pp. a colori lire 1.500
Il margine di Profeta
di P. Milligan, C. Bachalo & M. Pennington

SANDMAN n. 5 (DC Comics Presenta n. 5) 32 pp. a col. lire 1.500
Un sogno di mille gatti
di N. Gaiman, K. Jones & M. Jones III

PHANTOM n. 34 (48 pp. b/n lire 2.500) **La crociera truccata**

MANDRAKE n. 34 (64 pp. b/n lire 3.000) **La contessa misteriosa**

16 **ALL AMERICAN COMICS** n. 6 (64 pp. a col. lire 2.900)
Phantom Stranger (#1) di A. Kwitney & G. Davis

20 **HUMOR** n. 4 (64 pp. a colori lire 2.800)

21 **L'ETERNAUTA** n. 135 (112 pp. a colori & b/n lire 7.000)

L'ETERNAUTA n. 136 Speciale Estate (112 pp. a col. & b/n lire 7.000)

LEGEND n.1 (Avventura n. 62) 32 pp. b/n lire 1.900
Sin City di Frank Miller

LUGLIO

4 **SANDMAN** (Grandi Eroi n. 114) 64 pp. col. lire 5.000
Le origini di N. Gaiman, S. Kieth & M. Dringenberg

DEATH (Grandi Eroi n. 115) 96 pp. col. lire 7.000
L'alto costo della vita di N. Gaiman, C. Bachalo & T. Klein

DEADMAN (Grandi Eroi n. 116) 96 pp. col. lire 7.000
L'ombra di Sensei di A. Helfer & J. L. Garcia Lopez

8 **COMIC ART** n. 117 (112 pp. tutto a colori lire 7.000.)

COMIC ART n. 118 Speciale Vacanze (112 pp. tutto a colori lire 7.000.)

13 **BEST COMICS** n. 29 (64 pp. col. lire 5.000)
Il segreto di Aurelisa di J. Giraud & M. Bati

BEST COMICS n. 30 (112 pp. b/n lire 7.000)
Cinder & Ashe di G. Conway & J. L. Garcia Lopez

15 **SWAMP THING** n. 4 (Collection n. 10) 32 pp. a colori lire 1.500
Schemi di crescita
di A. Moore, R. Veitch & J. Totleben

15 **SWAMP THING** n. 5 (Collection n. 11) 32 pp. a colori lire 1.500
Acque calme
di A. Moore, S. Woch & J. Totleben

HELLBLAZER n. 4 (Capolavori dei Comics n. 10) 32 pp. a col. lire 1.500
La macchina della paura (3° episodio)
di J. Delano, R. Piers Rayner & M. Buckingham

HELLBLAZER n. 5 (Capolavori dei Comics n. 11) 32 pp. a col. lire 1.500
La macchina della paura (4° episodio)
di J. Delano & M. Hoffman

SHADE n. 6 (Detective Story n. 6) 32 pp. a colori lire 1.500
L'invasione dei normocorpi
di P. Milligan, B. Jaaska & M. Pennington

SHADE n. 7 (Detective Story n. 7) 32 pp. a colori lire 1.500
Il bordo della visione
di P. Milligan, C. Bachalo & M. Pennington

SANDMAN n. 6 (DC Comics Presenta n. 6) 32 pp. a colori lire 1.500
Sogno di una notte di mezza estate
di N. Gaiman & C. Vess

SANDMAN n. 7 (DC Comics Presenta n. 7) 32 pp. a colori lire 1.500
Façade
di N. Gaiman, C. Doran & M. Jones III

HUMOR n. 5 (64 pp. a colori lire 2.800)

HUMOR n. 6: **Super Carali** (64 pp. in b/n lire 2.800)

PHANTOM n. 35 (48 pp. b/n lire 2.500) **La storia dei supergorilla**

PHANTOM n. 36 (48 pp. b/n lire 2.500) **Le sette prove**

MANDRAKE n. 35 (48 pp. b/n lire 2.500) **La scimmia d'argilla**

MANDRAKE n. 36 (64 pp. b/n lire 3.000) **Il cancelliere di ferro**

16 **ALL AMERICAN COMICS** n. 7 (64 pp. a col. lire 2.900)
Enigma (1° e 2° episodio) di P. Milligan & D. Fegredo

ALL AMERICAN COMICS n. 8 (64 pp. a col. lire 2.900)
Enigma (3° e 4° episodio) di P. Milligan & D. Fegredo

2 **LEGEND** n. 2 (Avventura n. 63) 32 pp. b/n lire 1.900
Sin City di Frank Miller

LEGEND n. 3 (Avventura n. 64) 32 pp. b/n lire 1.900
Sin City di Frank Miller

0 **FLASH GORDON** n. 7 (Comics n. 26) 32 pp. col. lire 5.000
Il re della foresta di A. Raymond

FLASH GORDON n. 8 (Comics n. 27) 48 pp. col. lire 5.000
La setta degli straccioni di A. Raymond

MANDRAKE n. 3 (Comics n. 28) 96 pp. col. lire 7.000

PHANTOM n. 3 (Comics n. 29) 96 pp. col. lire 7.000

BRICK BRADFORD n. 3 (Comics n. 30) 64 pp. col. lire 5.000

L'ETERNAUTA n.137
(112 pp. a colori & b/n lire 7.000)

PHANTOM n. 37 (64 pp. b/n lire 3.000) **L'Ombra contro l'Invisibile**

MANDRAKE n. 37 (48 pp. b/n lire 2.500) **I lupi mannari**

Carissimi Eternauti

Su questo numero, oltre all'ottimo e sempre inquietante De Felipe e al bravissimo F. Thorne, presentiamo due autori del calibro di Andreas e Richard Corben che – in un certo senso – mi sento di accomunare.
La loro produzione, infatti, pur differenziandosi moltissimo per stile e per tecniche di disegno, ha in comune una cura certosina e quasi maniacale nella composizione delle tavole e un uso dinamico e "drammatico" del colore. "L'Eternauta" ha sempre riservato spazio a questi due veri e propri mostri sacri del cartooning, e sono i due beniamini maggiormente osannati e richiesti da voi lettori. Godetevi, dunque, "Rork", di Andreas, e "Fuochi d'artificio", di R. Margopoulos & R. Corben!
Approfitto del poco spazio a mia disposizione per sottolineare l'ottima riuscita di EXPOCARTOON. Quasi trentamila appassionati si sono accalcati ai cancelli della Fiera di Roma tra il 12 e il 15 maggio, assicurando, col loro entusiasmo e con la loro presenza, un roseo futuro ad una manifestazione che sembrava in partenza una scommessa difficile da vincere.
La "Comic Art" ha rischiato in proprio. Rinaldo Traini ha creduto fortissimamente nella buona riuscita della mostra mercato e ha saputo scuotere una città come Roma, spesso in passato, sonnacchiosa e pigra quando si è trattato di accorrere ad eventi culturali nuovi e sperimentali.
Bisogna insistere, creare una tradizione, e voi potete aiutarci presentandovi in massa a novembre con la stessa foga e la stessa passione che avete dimostrato lo scorso mese di maggio.

Lorenzo Bartoli

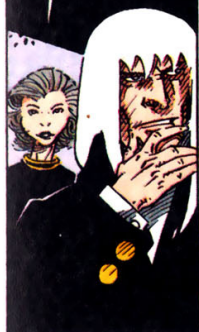
SOMMARIO

L'ETERNAUTA – Periodico mensile – Anno XIII – N. 135 Luglio 1994 – Lire 7.000 – Aut. del Trib. di Roma n. 49 del 20/1/1988 – sped. in abb. postale 50% – **Direttore Resp.:** Rinaldo Traini; **Editore:** Comic Art S.r.l.; **Redazione e Amm.:** Via Flavio Domiziano, 9 – 00145 Roma; **Distribuzione:** Parrini & C. – Piazza Colonna 361 – Roma; **Stampa:** Rotoeffe S.r.l., Ariccia (Roma).

RORK
5
QUANDO PENSO CHE POTEVI ESSERE TU!...
GUARDATI INTORNO! NON TI SPAVENTA?
BENE, ALLORA, SAREBBE TEMPO CHE ACCADESSE QUALCOSA!
AH, SI'?
EUH...
NE SAREI USCITO ALTRETTANTO BENE! SE NON MEGLIO!
1

St. John's Hospital
SEMPRE IN COMA... NESSUN CAMBIAMENTO DA TRE MESI.
MI PIACEREBBE SAPERE COS'E' SUCCESSO DURANTE LA LORO SPEDIZIONE NELL'ARTICO!...
GUARDA IL PRIMARIO E' IN RITARDO!...

SONO VERAMENTE DAL SIGNOR CAPRICORNO?
CERTO. CHE POSSO FARE PER LEI, SIGNOR...?
PEQUADET, DR. PEQUADET. CREDO DI SAPERE CHE UNA RAGAZZA SOTTO LA SUA TUTELA E' SCOMPARSA...
SY-RA!
CHE NE SA LEI, DOTTORE?
EBBENE, IO...
CAPRICORNO!!
ECCOCI QUA, COME PROMESSO!
RORK! FELICE DI RIVEDERLA, MI PRESENTI I SUOI AMICI, LA PREGO, SONO CURIOSO...
DELIAH, LA CONOSCO DA MOLTO TEMPO!
LE HO DATO QUALCHE PENSIERO...
COSE PASSATE...
ECCO YOSTA, CHE FU ALL'ORIGINE DEL CIMITERO DELLE CATTEDRALI.
RAFFINGTON EVENT, DETECTIVE PRIVATO!
WILBUR SKIFFEL, CURATORE DEL MUSEO DI ALIEN'S POINT. E' STATO LUI A SCOPRIRE LA "MACCHIA".
LA MACCHIA?
UN'ENTITA' EXTRATERRESTRE CHE SI ATTACCA AGLI UMANI E PARALIZZA IL LORO CERVELLO.
ED ECCO IL MIO DOPPIO, UN UOMO ARTIFICIALE ANIMATO DALLA "PRESENZA", UNA SPECIE DI SPIRITO VIVENTE DI CUI NON SO MOLTO.
NELLO STESSO TEMPO, LA "PRESENZA" E' UNA PORTA PER LO SPAZIO INTERSTELLARE. PROPRIO BIZZARRO...
CAPRICORNO, GRANDE ASTROLOGO E AVVENTURIERO, E I SUOI ASSISTENTI ASH GREY E ASTOR...
...LA LORO BIBLIOTECA VALE IL VIAGGIO!
E MIA FIGLIA SY-RA?

C'E' UN PROBLEMA ... E' SCOMPARSA. ASTOR PENSA CHE MORDOR GOTT, MIO ETERNO NEMICO, L'ABBIA RAPITA. A MIO AVVISO E' PARTITA DA SOLA...
ERA COME SOTTO L'INFLUSSO DI UN'ALTRA INTELLIGENZA...
SI', DOPO IL SUO PASSAGGIO NEL CUBO NUMERICO AVEVA UN LATO ... FALSO.
A PROPOSITO, IL CUBO...?
SEMPRE SOTTO LE ROVINE DEL VECCHIO NASCONDIGLIO DI GOTT.
...IN PIU', SY-RA HA PRESO LA PIETRA LUMINOSA!
MA PUO' DARSI CHE IL DOTTOR PEQUADET...
DOV'E' ANDATO, QUELLO?
SCOMPARSO.
STRANO TIPO. SEMBRAVA SAPERE QUALCOSA SU SY-RA.
ALLORA, RAFFINGTON, SPETTA A LEI! SARA' IL PRIMO AD ENTRARE IN AZIONE: CI TROVI IL DOTTOR PEQUADET! CHI E'? CHE SA?
VADO! COMINCIO DAGLI OSPEDALI!...
St. John's Hospital
VENITE, PRESTO! I PIANETI SI ALLINEANO!!
IMPREVISTO!

COS'E'?
NON SAPREI; MA MI SEMBRA...
RORK...
PROFESSOR DE WOLF! FAY, MAC KEE!

E LEI DEV'ESSERE DOUGLAS HOLBEIN! LE DOBBIAMO LE PRIME RICERCHE SUL CIMITERO DELLE CATTEDRALI!
IN EFFETTI HO DOVUTO...
OH!

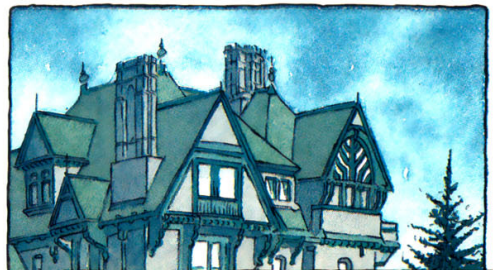
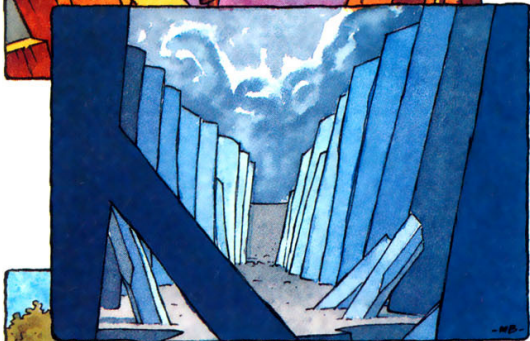
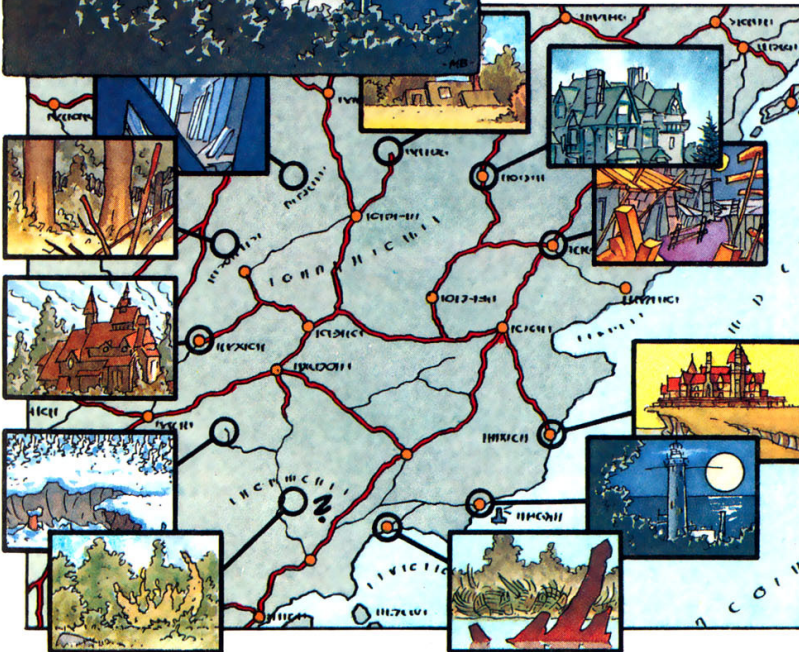
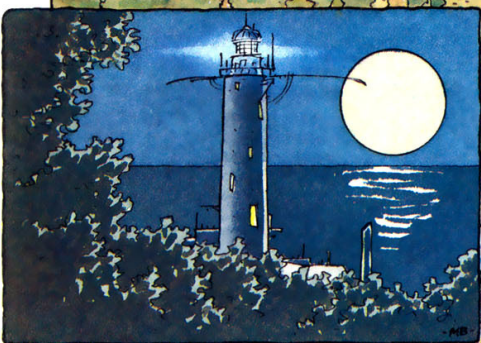
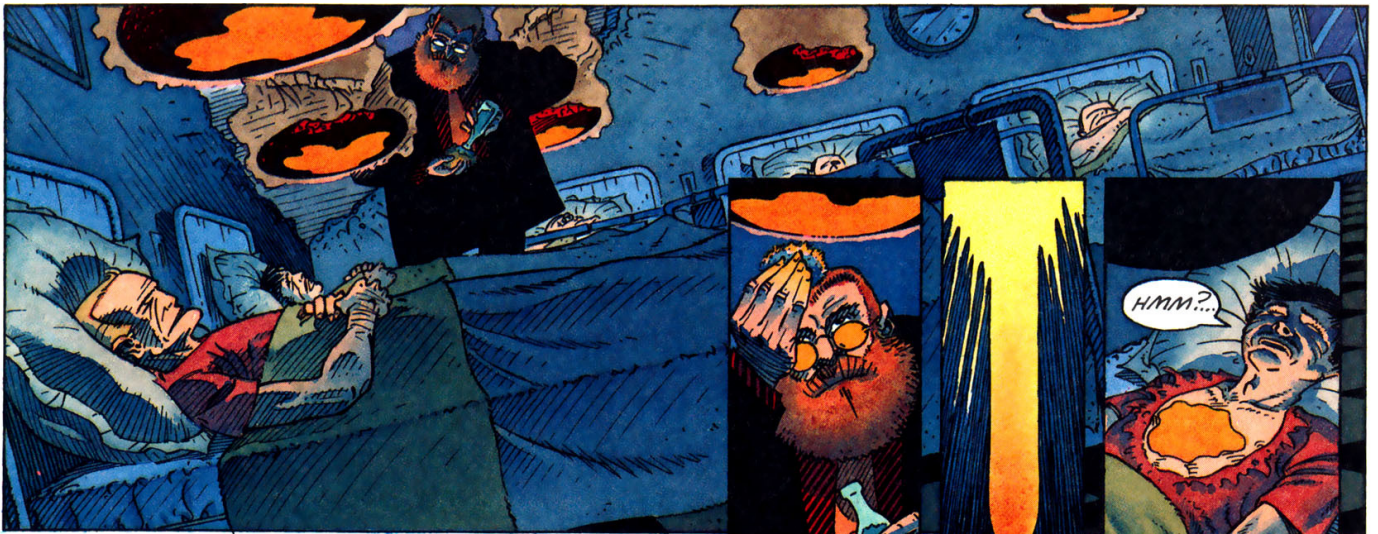
ECCO UNA STRANA COINCIDENZA! HO PROPRIO QUI DEI QUADRI DI MILTON BURKE, IL PITTORE CHE HA RAFFIGURATO IL CIMITERO NELLE SUE TELE!...

ED ORA GUARDATE QUESTO.

PROPRIO CURIOSO. ALLORA QUEST'OGGETTO SARA' AL CIMITERO...
NON CREDO. QUESTO DIPINTO FA PARTE DI TUTTA UNA SERIE...

LE "CORNA DEL DIAVOLO". DOVE SI TROVAVA LA CAPANNA DI ADAM NEELS!
IL POSTO DOVE HO PASSATO L'INFANZIA!
LA CASA DI TANEMANAR, MIO PROFESSORE E MAESTRO!

IL CIMITERO DEI GIGANTI, DOVE IL CAPITANO MI HA INIZIATO AI PASSAGGI!
5

IL VILLAGGIO DOVE MI ERO RIFUGIATO CON EBENEZER...
IL CANYON BLU, DA DOVE IO E RORK SIAMO PARTITI PER ALTRI MONDI...
LA CAPANNA DOVE LA MACCHIA MI HA FATTO RITROVARE LA MEMORIA!
IL PALAZZO DI BERNARD WRIGHT, INTATTO!
MA... E' LA CASA DI MIO NONNO!
AH, SI'?
SI'! CORDIMER SKIFFEL. LO CREDEVAMO PAZZO DA LEGARE. AVEVA DELLE TEORIE SULLE "VIBRAZIONI DEL TEMPO" O QUALCOSA DEL GENERE. COSTRUIVA MECCANISMI DA OROLOGIO GIGANTESCHI!...
RESTANO L'OGGETTO MISTERIOSO E QUESTO FARO...
SE RIPORTASSIMO IL TUTTO SU UNA CARTINA?!...
GUARDATE! UN QUADRANTE!
MANCA IL "3"!
HM... FORSE...
6

E' IL QUADRO RAFFIGURANTE LA "MACCHIA", LA CUI SCOMPARSA HA LASCIATO QUESTO BUCO. HA LA SIGLA M.B.; SULLA PARTE INTATTA SI RICONOSCE UNA PICCOLA BAIA. DUNQUE, POTREBBE ESSERE L'OPERA MANCANTE...

DOBBIAMO USCIRE DI QUI! AFFINCHE' POSSA ACCOMPAGNARVI SENZA ESSERE SOSPETTATO DI COMPLICITA', DEVE SEMBRARE CHE MI ABBIATE SEQUESTRATO!

EH!...

ZAP!

ALLORA, SIAMO D'ACCORDO!

FORMEREMO QUATTRO SQUADRE PER ISPEZIONARE DA VICINO L'OGGETTO MISTERIOSO, IL FARO, LA BAIA E SOPRATTUTTO IL CENTRO DEL QUADRANTE!

IO RESTERÒ QUI CON KENTON.
KENTON?
UN CIECO CHE SA SEMPRE DOVE SI TROVA IL MALEFICO MORDOR GOTT, NEMICO GIURATO DI CAPRICORNO.
APPARENTEMENTE, IL POSTO DOVE SI TROVA GOTT, DA QUALCHE TEMPO CAUSA INCUBI A KENTON. HA PAURA, PER QUESTO SI RIFUGIA DA NOI. MA RIFIUTA DI DIRCI DI PIU'.
TENTERO' LO STESSO DI CONVINCERLO. SAPERE DOV'E' GOTT NON E' MAI INUTILE!
E NON DIMENTICHIAMO SY-RA! E' MOLTO PROBABILE CHE SIA CON IL CARO MORDOR!
IN TUTTI I CASI, CAPRICORNO, QUESTO CI EVITERA' DI TORNARE AL SUO CLUB!
MA SIGNORI! NON POTETE ASS...
KENTON. VOGLIAMO KENTON!! IL SUO POTERE NON DEVE NUOCERE OLTRE MORDOR GOTT!
DITECI CHI SIETE, NON SI ENTRA QUI COME...
ZAP!
KENTON?!
MA NON E' QUI!... LUI...
KENTON?!
ASCOLTI, LUI...
ZAP!
GRAZIE, GRAZIE! ORA VA MEGLIO...
TENGA, SIGNOR EVENT, ECCO L'INDIRIZZO DEL DOTTOR PEQUADET! CHE GLI FARANNO QUEGLI UOMINI TERRIBILI? PERCHE' VOLEVA RESTARE SOLO CON LORO? CI RIPORTI PRESTO IL NOSTRO PRIMARIO!
FARO' DEL MIO MEGLIO, SORELLE!

MA COS'E' CHE FANNO?

ALL'EPOCA, QUESTO PRODOTTO MI E' STATO UTILE! MEGLIO PREPARARSI AD OGNI EVENTUALITA'!

COME QUESTO TRUCCO...

IMMAGINA LA FACCIA DELLA GENTE SE TI VEDESSE DEL TUO VERO COLORE!...

AAH! FINALMENTE!
SI VA!
SIGNORE!...

GRAVES!
DEVO VEDERE IL SIGNOR CAPRICORNO!

E' APPENA ANDATO VIA! COS'HA? HA L'ARIA SMARRITA...
CINQUE UOMINI MASCHERATI HANNO INVASO IL CLUB E STANNO INTERROGANDO I SOCI CON TORTURE ORRIBILI! CERCANO IL SIGNOR KENTON!...

VACCI, RORK! CI RAGGIUNGERAI PIU' TARDI!...
TI ACCOMPAGNO, SE SONO CINQUE NON SARO' DI TROPPO!

E' INQUIETANTE! FORMIAMO IL CERCHIO DEL TEMPO!

COSA VUOLE DA LUI? NON E' QUI!
VORREI PARLARGLI. SE MI APRE LA SUA PORTA, LO ATTENDERO' IN CASA...

AH, PROPRIO NO! E' UN POLIZIOTTO O COSA?!
MA NO, IO...

BAM!

BRAVO, RAFFINGTON, BEN FATTO!
EHI! PSST!

ZAP!
LEI! DOV'E' KENTON ?
I CANONI DI ABBIGLIAMENTO DEL CLUB SONO PROPRIO CAMBIATI DALLA MIA ULTIMA VISITA!
SONO GLI ESPLORATORI TORNATI DALL'ARTICO!
ZAP!
SI', E SO COSA LI HA FATTI USCIRE DAL COMA!
PER CASO HO QUEL CHE OCCORRE!
ASCOLTI, NON TROVERA' QUI IL TIZIO CHE SI FA CHIAMARE PEQUADET. IL SUO VERO RIFUGIO E' ALTROVE.
AH? PERCHE' ME LO RACCONTA?
PEQUADET NON E' QUELLO CHE DICE DI ESSERE. CERCHI IL SUO ASPETTO AUTENTICO!
L'HO VISTO UNA VOLTA. ODORAVA DI MARE. LE SCARPE LASCIAVANO TRACCE DI SABBIA ROSSA. NON C'E' SABBIA ROSSA IN UN SOLO PUNTO DELLA COSTA!
10
E' LA'!

SOLO UNA BAIA, NIENTE DI SPECIALE...
SI'! C'E' QUALCOSA SOTT'ACQUA, MA BASTERA' ATTENDERE LA BASSA MAREA PER SAPERE COS'E'.
LO SA, SENZA DI LEI NON SAREI QUI, ORA...
SENZA MILTON BURKE, PIUTTOSTO. SONO I SUOI QUADRI CHE MI HANNO MESSO UNA PULCE NELL'ORECCHIO!
STRANA STORIA, D'ALTRONDE, QUELLA DI BURKE! HO TROVATO IL SUO DIARIO E CITAZIONI DI TESTIMONI CONTEMPORANEI...
ECCO UN BUON MODO PER PASSARE IL TEMPO! MI RACCONTI TUTTO!
RORK!
E'... GIA' MATTINA?
GIA'?
CI HAI FATTO PAURA! HAI DORMITO TRE GIORNI DI SEGUITO!
OH! I CAPELLI!
VADO A GIOCARE FUORI...
STAI ATTENTO, ESCI DA UNA GRAVE MALATTIA!
NO, MAMMA, NON ERO MALATO, E MI SENTO BENE.

QUEL... DOTTORE HA VOLUTO FARE DEGLI ESPERIMENTI SU DI LUI. QUANDO HO RIFIUTATO, MI HA CHIUSO IN GABBIA! SONO QUI DA MESI MA NON HO PIU' VISTO IL MIO COMPAGNO DA TEMPO!

CERCHIAMOLO, POI SCAPPERETE DA QUI!...

GRAZIE DI AVERMI FATTO USCIRE ... COME TI CHIAMI ?
RORK.
MA TU...
OH! GUARDA!
E' QUI CHE FA ESPERIMENTI...
CHE POSTO STRANO!
UN GIOIELLO!
SHAMAH! NO!!
TUTTO QUESTO VIAGGIO PER FINIRE COSI'...
SIAMO PARTITI DAL MESSICO PERCHE' CI AVEVANO PARLATO DI UN MEDICO CHE POTEVA AIUTARE IL MIO AMICO.
SENZA SOLDI, IL VIAGGIO E' STATO FATICOSO. PENSAVAMO DI ESSERE ALLA FINE DELLE PENE QUANDO IL DOTTORE CI HA ACCOLTO A BRACCIA APERTE.
SE AVESSI SAPUTO CHE MOSTRO ERA...
CHE ...?
E' SCATTATO L'ALLARME! DOBBIAMO USCIRE DI QUI!

LA'!
RORK!!

TANEMANAR, HAI FATTO TU QUELLA COSA ATTRAVERSO LA QUALE SI ARRIVA ALTROVE?
NO, LA PORTA APPARTIENE AL SOGNATORE.
TI MOSTRERO' ALTRI PASSAGGI... VA' A PRENDERE LE TUE COSE E SALUTA I TUOI! E' MEGLIO PARTIRE.
TANEMANAR, LASCI DELLE TRACCE!!
15

E' NEL 1863 CHE IL PITTORE MILTON BURKE S'IMBARCA PER L'AMAZZONIA. ARRIVATO LI', SI UNISCE ALLA SPEDIZIONE STRAUBER-HAMILTON, DI CUI SI SA LA TRISTE FINE IN MEZZO ALLA GIUNGLA QUALCHE TEMPO DOPO...

MA L'ARTISTA SOPRAVVISSE. GLI INDIANI, CHE AVEVANO MASSACRATO SENZA ESITAZIONI GLI ESPLORATORI, VIDERO CHE NELLA SUA CAPACITA' DI CREARE IMMAGINI UN DONO DIVINO, DA NON TOCCARE.

LO PORTARONO NEL LORO VILLAGGIO, DOVE FU DROGATO E SOTTOPOSTO A STRANI E BARBARI RITUALI. IN STATO DI SEMI-COSCIENZA, BURKE SI VIDE TRASCINARE DAVANTI A UN IDOLO ORRENDO CON UNA PIETRA TRA LE MANI.

FU STESO FACCIA A TERRA SOTTO LA STATUA E, ATTRAVERSO UN FUMO ACRE, TRA CANTI ASSORDANTI, IL PITTORE SENTI' UN CALORE SULLA NUCA PRIMA DI ABBANDONARSI AD UNA SALVIFICA INCOSCIENZA.

AL SUO RISVEGLIO, DUE GIORNI DOPO, BURKE SI TROVO' DEBOLE ALL'ESTREMO. ISTINTIVAMENTE, SI TRASCINO' FINO ALL'IDOLO E POSO' LE MANI SULLA PIETRA, CHE SEMBRO' RENDERGLI LE FORZE.

CASO STRANO, NON SOLO GLI INDIGENI LO LASCIAVANO FARE, MA LO EVITAVANO CON UN MISTO DI RISPETTO E TIMORE. A PARTIRE DA ALLORA, MILTON SI NUTRI' POCO, MA SI "RICARICO'" REGOLARMENTE CON LA PIETRA.

NON DO-
VREBBE
ESSERE
LONTANO
...
ECCOLO!
NON LO CRE-
DEVO COSI'
GRANDE!...
DI COSA
PUO' ESSERE
FATTO?
ORA
VEDO...
AHI!!
E' DI
CRISTALLO.

WILBUR?
WILBUR!
HM?... OH ... EUH... E' MIO NONNO!
HA LA CARTINA?
EUH... SI', ECCOLA!
LA CASA HA QUESTA FORMA. CORRISPONDE ALLE LANCETTE DELL'OROLOGIO...
... E QUESTI MACCHINARI NE SAREBBERO IL MOVIMENTO?
OH! GUARDI!
SE PROLUNGHIAMO LE LANCETTE OLTRE IL QUADRANTE, LA PICCOLA ATTRAVERSA "LOW VALLEY" E LA GRANDE "ALIEN'S POINT", DOVE SI TROVA LA CASA DI RORK!
RESTA IL MISTERO DELLA MACCHINA...
METTERLA IN MOTO SENZA SAPERE A COSA LA DESTINAVA SUO NONNO, SAREBBE IMPRUDENTE...
18

SI', DUNQUE, OGNI VOLTA CHE NE AVEVA BISOGNO, BURKE PRENDEVA ENERGIA DALLA PIETRA. MA UN GIORNO NON ANDO' BENE. ERA SCARICA!

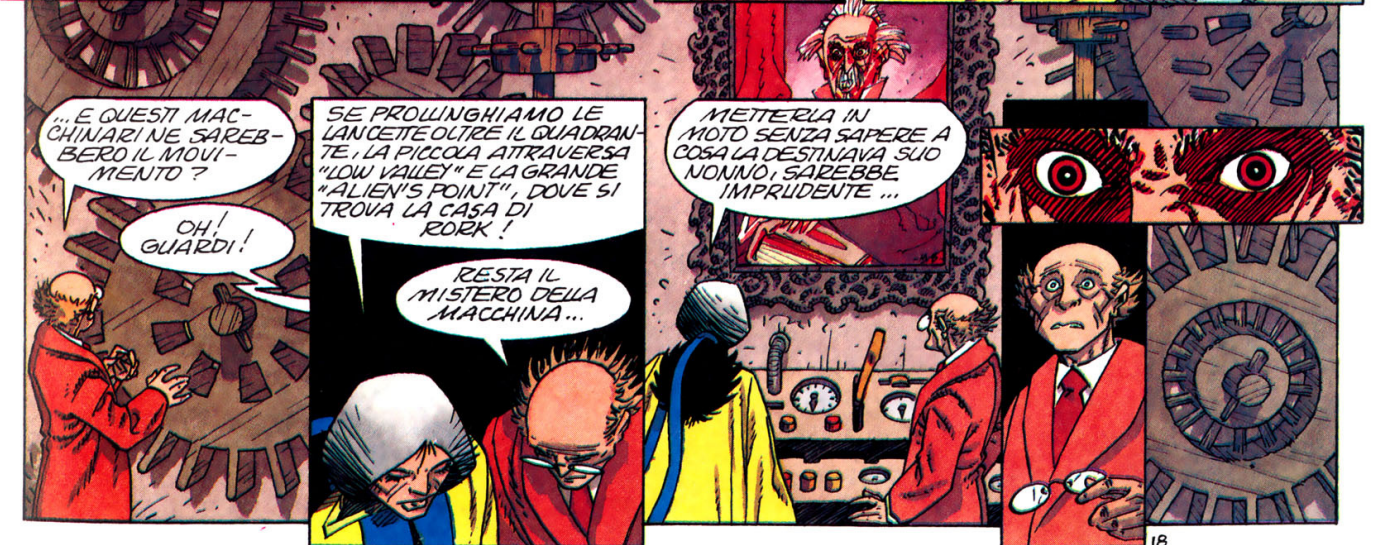
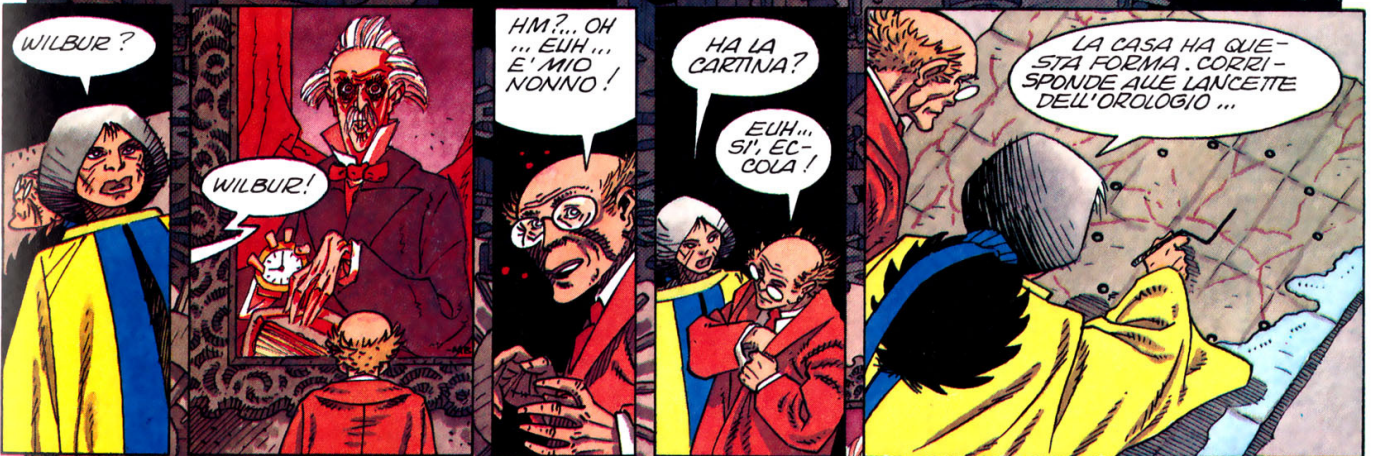
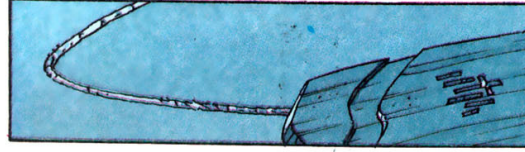
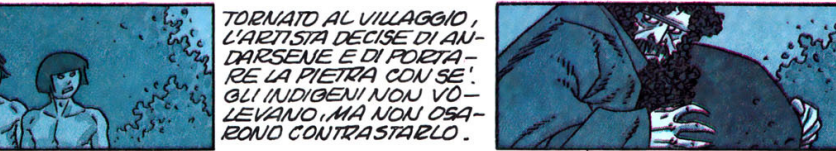
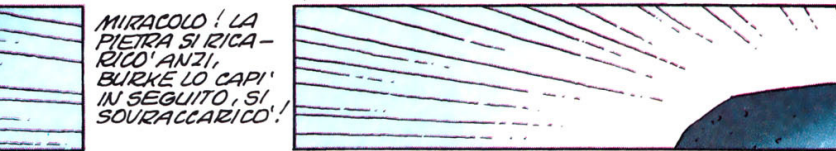
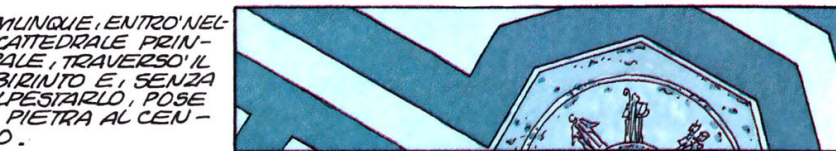
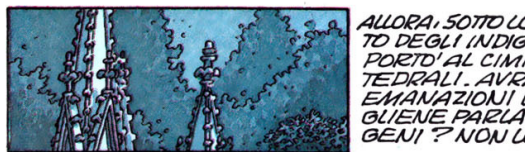
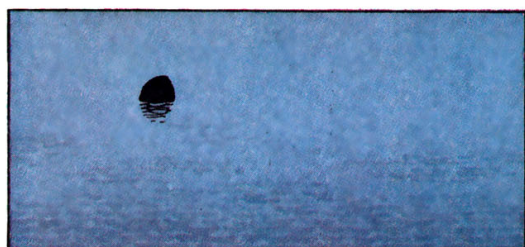
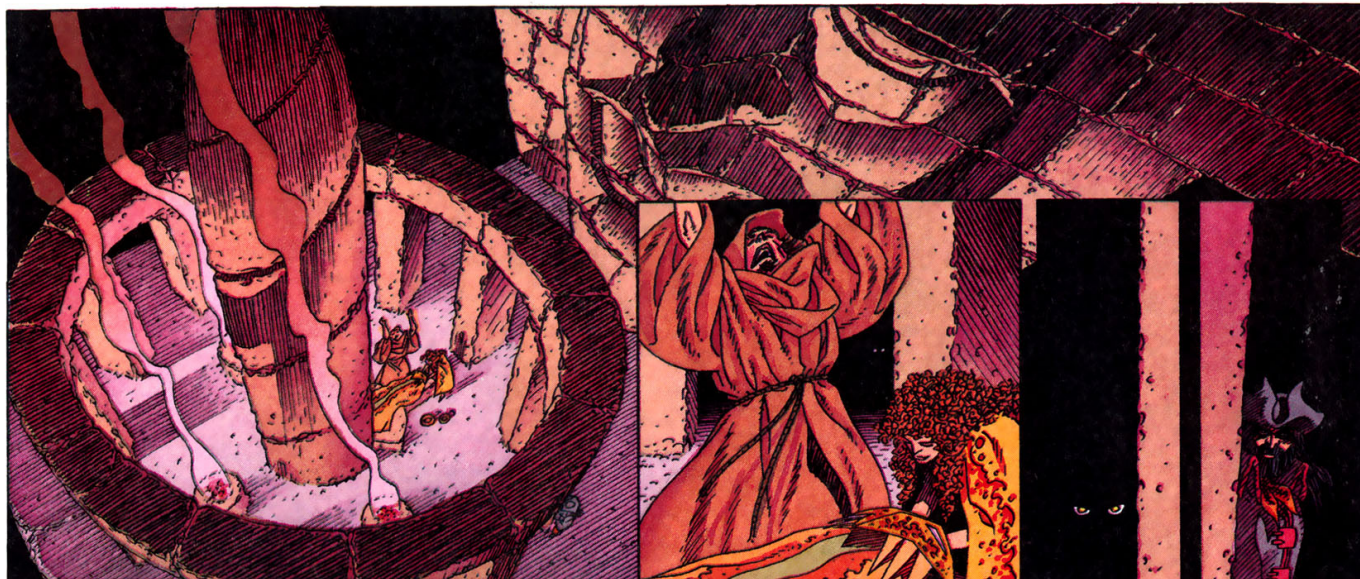
ALLORA, SOTTO LO SGUARDO INQUIETO DEGLI INDIGENI, IL PITTORE LA PORTO' AL CIMITERO DELLE CATTEDRALI. AVRA' PERCEPITO LE EMANAZIONI DEL LUOGO O GLIENE PARLARONO GLI INDIGENI? NON LO SO.

COMUNQUE, ENTRO' NELLA CATTEDRALE PRINCIPALE, TRAVERSO' IL LABIRINTO E, SENZA CALPESTARLO, POSE LA PIETRA AL CENTRO.

MIRACOLO! LA PIETRA SI RICARICO' ANZI, BURKE LO CAPI' IN SEGUITO, SI SOVRACCARICO'!

TORNATO AL VILLAGGIO, L'ARTISTA DECISE DI ANDARSENE E DI PORTARE LA PIETRA CON SE'. GLI INDIGENI NON VOLEVANO, MA NON OSARONO CONTRASTARLO.

19

COME REGALO D'ADDIO, E NEL CASO SE NE PRESENTASSE IL BISOGNO, GLI PREPARARONO UN TALISMANO CHE RIPORTAVA LA MAPPA DEL CIMITERO DELLE CATTEDRALI.

ALLORA SAI DOV'E' GOTT?
E VOI, AVETE UN CONTO IN SOSPESO CON LUI?
GUARDATI INTORNO!
IL FUOCO ACCESO DA GOTT IN QUESTO TUNNEL HA LASCIATO TRACCE CHE NEANCHE IL TEMPO POTRA' CANCELLARE!
20
ALLORA LO ODIAMO PER LA STESSA RAGIONE!
VI CONDURRO' AL SUO RIFUGIO!

GUARDI, IL MARE HA INFINE SVELATO IL SE-GRETO DEL QUADRO!!

QUESTO TAGLIO... MI SENTO...
DOLCEMENTE, FAY, SI APPOGGI...
FAY, GUARDI!
FAY!!
WILBUR! NO!!
CHE SARA' MAI?
DA QUELLO CHE RIESCO A DECIFRARE, QUESTA E' LA TOMBA DI QUALCUNO...
...CHIAMATO "TANEMANAR"...
RORK HA MENZIONATO QUESTO NOME... ANNOTERO' QUESTI SEGNI...
SENTO DELLE VIBRAZIONI!... E' UN RICHIAMO! VIENE DAL CENTRO DEL "QUADRANTE"!
22
ALLORA, SE LA CHIAMANO, ANDIAMOCI!
SI', ANDIAMOCI...
...MA IL RICHIAMO NON E' PER ME...

SALUTE A TE, BLUE FACE!
SONO ONORATO DELLA PRESENZA DEL GUARDIANO DELLE LUCI! TI SALUTO!
HO VISTO IL LIBRO DELL'UOMO BIANCO, SEGNATO CINQUE VOLTE. DAHMALOCK NON E' LONTANO!
RORK E CAPRICORNO CERCANO "COLUI CHE MASCHERA IL SUO VISO".
RORK...
C'E' UN'ETERNITA' DI LA'...
ATTENZIONE!
COME LE AVEVO DETTO...
KENTON? NON FACCIA L'IMBECILLE!

FAY...
NIENTE DA FARE, CI SERVE UNA QUARTA FORZA!
DOTTORE!!
UN ISTANTE! ARRIVO!
24
PROVIAMO L'ALTRA FINESTRA!

KENTON? DOV'E' ANDATO?

KENTON?

YOSTA! HOLBEIN!
WILBUR HA ATTIVATO LA MACCHINA!
IO! IO L'HO FATTO!? E' STATO MIO NONNO!
STA DELI-RANDO!
E' STATO IL RI-TRATTO DEL SUO AVO A RIDURLO COSI'!
STRANO MECCANI-SMO! SI DIREB-BE CHE LA SUA FUNZIONE SIA DI EMET-TERE VIBRA-ZIONI.

LE HO AVVER-TITE LONTANO DA QUI, COME UN RI-CHIAMO!...
MA PER CHI? PENSO CHE AVREM-MO FATTO MEGLIO A NON ATTIVARLA, PERCHE'...

NIENTE LA PUO' PIU' FER-MARE!
NIENTE FERMA LE VIBRAZIONI DEL TEMPO!!

FORSE SI'!...

IL DESTI-NATARIO DEL MESSAGGIO DELLE VIBRAZIONI!
IL GUARDIANO DI LOW VALLEY! NON RESTIAMO QUI!!
VENGA WILBUR, DOBBIAMO ANDARE!
NO!! C'E' MIO NONNO! SONO A CASA! SONO IO!
MI ASCOLTI, WILBUR! QUELLA COSA STA ARRIVANDO! BISOGNA ANDAR VIA!
E' GIA' "ANDATO VIA"!
...IL MIO BRACCIO...
...SPEZZATO... MAL DI CAPO... APRITE GLI OCCHI...
GLI SPIRITI DELLA FORTUNA TI HANNO PROTETTO.
26

KENTON!
E' INCREDIBILE! E' SCAPPATO!
KENTON!!
EBBENE, ECCOMI SOLO!
27

ANCHE LEI LO SENTE?
SI, E' A NEW YORK.
POVERO WILBUR...
QUALCUNO HA APERTO UN PASSAGGIO VERSO UN ALTRO MONDO IN PIENA NEW YORK.
E' UNA FOLLIA, DOBBIAMO FERMARLO!
VI ACCOMPAGNO!
28

MA INSOMMA! NON SO PROPRIO DOV'E' ANDATO KENTON!

ZAP!

C..C

PER L'ULTIMA VOLTA, DOVE?

MA DOVETE CAPIRE...

?
?

PASSATORE!...
E' GIUNTA L'ORA DELL'ULTIMO RISVEGLIO!
29

SHAMAH! NOO!!

VENGA, SY-RA! ACCADE QUALCOSA LA' IN ALTO!...
MA IL PASSAGGIO...?

RESTERA' APERTO FINO A QUANDO QUESTO ESSERE NON SI SVEGLIERA'!

HA SENTITO?

RORK MI HA PARLATO DI UNO "SHAMAH", MA...
CONTINUIAMO L'IMPASTO!

L'INTERNO DI QUESTA MASCHERA CI MOSTRERA' IL VERO VISO DI CHI LA PORTA!

30

NOI SIAMO IL DESTINO!
SIAMO LA LEGGE DELL'UNIVERSO!
IL DESTINO NON PUO' MORIRE!
NO! NO! NO!

COS'HA COMBINATO ANCORA, MIRELLI ?
IO ?!
NON SARA' STATO GRONSKY, COL SUO MANIACALE SENSO DEL DOVERE ?!
PREGO ?!?
AD OGNI MODO, SONO FUORI DI ME !
AH! NON SAREBBE LA PRIMA VOLTA !...
31

GRAN DIO!
RESTA IN MACCHINA, HOLBEIN!
32

CHE CHOC! MAI SENTITA UNA FORZA TALE! MA CHI MI HA SVEGLIATO IN QUESTO MODO?
?! SONO IO!
NON CAPISCO!
?!! SONO PASSATO ATTRAVERSO ME STESSO! CHE...
CI SONO! HO CAPITO! ACCIDENTI! IO SONO...
...LA "PRESENZA"!
LA NAVE CERCA DI MANIPOLARE LA MIA FORMA UMANA! DEVO PREMUNIRMI!

PORTAMI VIA! SONO PERDUTO, QUI...
E' TEMPO PER ME DI ABBANDONARE LA "COSTRUZIONE" CHE ANIMO. LO SPIRITO CORRUTTORE DELL'ASTRONAVE DIVENTA INSOPPORTABILE.
34

CHE SIGNIFI-CA?

YOSTA! CHE ...?
E' MORTO!
L'ESSENZA DEL MALE ...
36

AVREI DOVUTO SOSPETTARLO!
QUESTA VOLTA ARRIVA TROPPO TARDI, CAPRICORNO! IL MALE E' FATTO!
AH AH AH AH AH AH AH!!
MA PER UNA VOLTA, NON E' IN SOVRANNUMERO!...
ILLUSI! I MIEI UOMINI NON SONO MAI LONTANI!!

BAGAT!
RORK!!
LA VOCE DI RORK!
IL RITUALE!
IL PASSAGGIO!!
PRESTO! USCIAMO DI QUI!
38

FAY...
CI HANNO PRESO!

NON NECESSARIA-MENTE !...
QUESTA GUERRA NON E' VOSTRA !... ANDA-TEVENE !
ANDATE !
MANGA ?!...
MA CHE SUCCEDE LASSU' ?
...E PEQUADET E' SCOMPAR-SO !
LA COSA IMPORTAN-TE E' MANTENERE IL PASSAGGIO APER-TO! RIPRENDIAMO IL RITUALE !
QUALCOSA E' CAMBIATO... E'...

FAY! MA CHE LE SUCCEDE?
IO... STO BENE ...CREDO...
DOPO LA MORTE DI MIO FIGLIO, NON AVREI SOPPORTATO DI PERDERE ANCHE LEI!
ANDIAMOCENE DA QUI! SUCCEDONO TROPPE COSE STRANE...
MAESTRO! IL POPOLO DELLE FOGNE E' TROPPO FORTE!... IL LORO NUMERO...
41

IL MIO MONDO E' IN PACE, MA ACCADE CHE IL SUONO DI GRANDI CORNI CAVI CI SVEGLI...

... CIO' ACCADE MOLTO RARAMENTE, E L'ULTIMA VOLTA CI FU PRIMA LA CONFUSIONE. UNA MINACCIA STAGLIATA ALL'ORIZZONTE S'INFILTRAVA NEL VOSTRO MONDO. ORA SO CHE ERA SOLO UN'ESCA.

CALMATISI GLI SPIRITI, MI SPEDIRONO ATTRAVERSO UN "PASSAGGIO". ERA LA PRIMA VOLTA PER ME, E MANCAVO DI ESPERIENZA.

ARRIVATO ALLA FINE DEL "TUNNEL" ERO DIVENTATO UN BAMBINO.

LEI CONOSCE IL RESTO, RAFFINGTON. ORA SO CHI SONO E PERCHE' SONO QUI. CE L'AVEVANO CON ME, CON IL MIO MONDO!
STA SUCCEDENDO QUALCOSA!...
E' DELIAH!...
LOW!
GOTT E SY-RA HANNO APERTO UN PASSAGGIO... YOSTA ED IO L'ABBIAMO ATTRAVERSATO, MA DALL'ALTRA PARTE I NOSTRI POTERI NON FUNZIONAVANO PIU'!
PERO' E' SERVITO A QUALCOSA! LA PORTA SI E' RINCHIUSA DA SOLA!
LOW, E'...
NO, RORK, LASCIAMI PARLARE!... DIFFIDA DELLA PIETRA LUMINOSA! E' VENUTA DAL MONDO DOVE HO VISSUTO TUTTI QUESTI ANNI. ALL'EPOCA, QUANDO MI CONCENTRAVO SU DI ESSA, POTEVO VEDERTI NELLA TUA PRIGIONE.
POI, QUANDO SEI TORNATO, L'HO ESPOSTA ALLA LUCE DELLE STELLE. MA ORA, TEMO LA POTENZA CHE LA PIETRA HA ACQUISITO SOTTO I RAGGI!
DIFFIDA, RORK...
NON RIESCO A DIFFIDARE...
LO FACCIO MALE E AL MOMENTO SBAGLIATO...
TU NON L'HAI FATTO, NON PIU'...
MA CHE MONDO E' IL NOSTRO, CHE QUANDO NE TOCCHI LA REALTA' SANGUINI E MUORI?
SPERO, LOW, CHE IL SOGNATORE NON DORMA ALL'INFINITO.
RORK...
CHE UN GIORNO SI SVEGLI E VEDA LE COSE COME SONO E NON COME DESIDERA SOGNARLE, CON IL PRETESTO CHE LA VITA E' IN CIO' CHE VUOLE, NON IN CIO' CHE E'.
RORK...
TUTTO QUELLO CHE FACCIAMO QUI NON E' CHE MISTICISMO DA BAZAR...
E' MORTA, RORK!...

... E HO VISTO CINQUE SEGNI SU UN LIBRO CHE TENEVI SU UN CUBO.

SE IL LIBRO SIMBOLEGGIA LA BIBLIOTECA DI CAPRICORNO...

RICORDATE COSA SIETE VENUTI A FARE QUI?
PROPRIO NO! TRA GLI AVVENIMENTI NELL'ARTICO E IL NOSTRO RISVEGLIO C'È IL VUOTO TOTALE!

ASPETTATE, ASPETTATE!... SE I CINQUE SEGNI SUL LIBRO DESIGNANO LA PRESENZA DI QUESTI CINQUE UOMINI NELLA MIA BIBLIOTECA, IL CUBO...

...NUMERICO SI TROVA AL DI SOPRA!

QUESTO CALORE ?!...
GOTT! NO! DA SOLA NON POSSO...

47

YOSTA, LOW VALLEY, SY-RA... TUTTE VITTIME...

...DI QUEL-L'ESSERE...

...L'ESSENZA DEL MALE...

DAHMALOCH!

...E INTANTO...

...QUATTRO CAVALIERI ATTENDONO I LORO CAVALLI!

LO SENTITE?...
UN TREMORE DELLA TERRA?

PROFESSORE! QUESTE VIBRAZIO-NI...?
IL GRATTACIELO DI CAPRICORNO!!
48

NO, ASTOR!!! AL RIPARO!!!
RORK?
49

ECCOTI IN POSIZIONE SVANTAGGIATA, SI DIREBBE!
E TU DAHMALOCH, CHE FARAI?
VORRESTI SAPERLO, NON E' VERO?!
INFATTI. NON LO SAI NEMMENO TU!!

HO CAPITO CHE TUTTO DIPENDE DA ME!...
E' DALLA MIA RESISTENZA ALLE TUE MACCHINAZIONI CHE RICAVI FORZA ED ENERGIA. MA NON TUTTO E' ANDATO COME VOLEVI, ED ORA CONTI SUL NOSTRO FACCIA A FACCIA PER APPAGARE LE TUE AMBIZIONI!
SE TI AFFRONTO, RIUSCIRO' SOLO A RAFFORZARE LE GLORIOSE NOZIONI DI "DIAVOLO" E "INFERNO"!
L'UOMO NON E' FATTO PER IL CAOS O LA PERFEZIONE. LA SUA RAGIONE DI ESISTERE E' IL CAMMINO CHE PORTA DALL'UNO ALL'ALTRA!
SOLO QUESTA FATICA GLI DA' LA FORZA DI VIVERE, E SE SI BLOCCA O SE RIESCE, SARA' LA FINE DEL MONDO.
CHIUNQUE TU SIA, HAI SBAGLIATO A SPINGERLO ALLA PERDIZIONE. HAI FALLITO!!
ALLORA, POICHE' I TUOI SBIRRI SI SONO DISTRUTTI DA SOLI...

...EBBENE, FAI ALTRETTANTO!
NOOOO!!
52

RORK! FINALMENTE!
ECCOTI, SEI DI RITORNO!
FIRK! LARK!
CE NE HAI MESSO DI TEMPO!
IL TEMPO E' TUTTO CIO' CHE ABBIAMO!
SI', MA E' STATO LUNGO... DEVI RACCONTARCI...!
LASCIALO RESPIRARE!
MA IO VORREI SAPERE!...
OOH! TACI!
MA NO, CHE PARLI! E' COSI' BELLO RITROVARE GLI AMICI...
RITORNO, SEI DUNQUE ETERNO?
E IL SOGNATORE CHE SOGNA!...
SEMPRE PRONTO A SOGNARE!
AD OGNI MODO, CHI VORREBBE SVEGLIARSI? EH? CHI?
AH AH AH AH AH!!
53

- EPILOGO -

NON TUTTO E' PERDUTO! LA GENTE MI RIPORTA I LIBRI CHE SONO CADUTI UN PO' DAPPERTUTTO IN CITTA'!...
GUARDATE QUI!

I LUOGHI RAPPRESENTATI NEI QUADRI FORMANO UN CERCHIO!...

...GLI EDIFICI DISTRUTTI DAL FUOCO UN TRIANGOLO...

...E SE SI COLLEGANO TUTTI I POSTI DOV'E' APPARSO QUESTO PHARASS SOTTO L'UNA O L'ALTRA FORMA...
SI DIREBBE UNA RAGNATELA...
...MA UNA LINEA TRA LA CASA E LA TOMBA DI TANEMANAR SBARRA TUTTO IL RESTO!

E CIO' CORRISPONDE ALLE NOTE DI HOLBEIN.

E' TUTTO QUEL CHE RESTA, ALLA FINE? DEI SEGNI?

E' TUTTO.

FINE

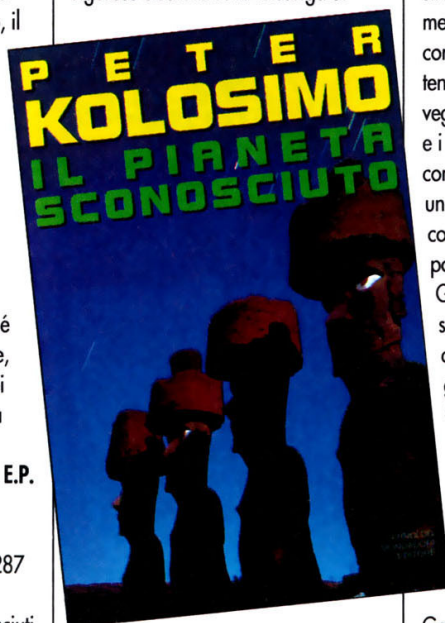
Del male & del bene

Recensioni e notizie a cura di Roberto Genovesi & Errico Passaro

Alda Teodorani, già presente su queste pagine con un "racconto del mese" e un intervento in Visitors, torna a far parlare di sé con "Le radici del male". Si tratta di un romanzo che combina elementi dello *splatter*, del *noir* e dell'*hard core*.

Alda Teodorani, **Le radici del male**, Granata, Bologna 1993, 172 pp., Lire 16.000.
L'ambientazione, il linguaggio e i protagonisti da "nero metroplitano" valgono a differenziare l'opera della giovane scrittrice da quella di Clive Barker, a cui sulle prime si sarebbe tentati di assimilarla. Già nel titolo, il romanzo si rivela per il manifesto di un orrore urbano emancipato da presenze sovrannaturali, pervaso da una dirompente carica erotica, vissuto senza rimorsi né cedimenti dai suoi protagonisti: Antonio e Grazia, artisti dell'incubo; Luigi, assassino psicopatico; Nino, poliziotto marcio, deviato né più né meno delle sue vittime predestinate, ugualmente sacrificato ai nuovi dèi chiamati Sesso, Violenza, Malattia Mentale.

E.P.

Peter Kolosimo, **Il pianeta sconosciuto**, Mondadori editore, 287 pp., Lire 29.000.
Peter Kolosimo è uno dei più conosciuti divulgatori scientifici italiani. Mondadori recupera alcuni dei suoi più significativi interventi sui misteri della Terra già pubblicati in precedenti edizioni ed originariamente perfino sulla mitica rivista *Oltre il Cielo* e li ripropone in edizione di lusso con sovracopertina corredati da alcune illustrazioni in bianco e nero. Di Kolosimo è senza dubbio da apprezzare l'impegno rivolto nella ricerca. Da non apprezzare forse l'approccio troppo sensazionalistico con le vicende studiate e la ricerca forzata di soluzioni sempre al di là del plausibile che ne fecero più che un rigoroso studioso sulla falsariga di Asimov un narratore di favole scientifiche. Molte sue teorie sono state smentite dai fatti o dal buon senso ma rileggerne le fantasiose spiegazioni in questo volume è almeno divertente. Certamente i suoi scritti non possono essere presi, come si dice, per oro colato.

R.G.

Marco Perello, **Gli assediati di Gaia**, Solfanelli 1993, 90 pp., Lire 11.000.
Gli assediati di Gaia ha tutti i crismi del più classico romanzo di *science-fantasy*. Il romanzo breve di Marco Perello si ambienta nella città di Gaia, un mistero architettonico a metà strada fra Venezia ed un borgo medioevale. I signori della città si contendono il potere in singolar tenzone, mentre le sue sentinelle vegliano in attesa di un avvistamento e i suoi oscuri abitanti, spartiti fra contrade, consumano le loro vite in una segregazione di cui nessuno conosce i motivi. In realtà, v'è chi potrebbe gettar luce sul segreto di Gaia: Manlio il reietto e Gille il saltinbanco ci proveranno, conducendo con sé il fior fiore della gioventù cittadina. **Gli assediati di Gaia** non è quel che si dice un debutto esplosivo, ma sicuramente una prova matura, scritta in bello stile, credibile nei dialoghi e suggestiva nelle ambientazioni.

E.P.

Gaetano Mistretta, **La notte dei morti**, Il Ventaglio, Roma 1993, 110 pp., Lire 16.000.
La notte dei morti (viventi?) è un'antologia di dodici racconti *horror* di matrice classica, svarianti fra lo *splatter*, l'orrore sovrannaturale e lo *psicothriller*. Gaetano Mistretta, autore ben noto ai lettori di riviste amatoriali, ha raccolto qui il meglio della sua produzione, proponendosi al giudizio della critica con la sicurezza di un veterano e l'entusiasmo di un esordiente. Il giudizio, per parte nostra, è positivo con riserva: vorremmo vedere l'Autore cimentarsi con tematiche meno tradizionali di quelle affrontate – fantasmi, zombi, vampiri, mostri – e perfezionare lo stile, trascurato a vantaggio del ritmo. Due curiosità: la predilezione per le ambientazioni futuristiche e il consiglio in quarta di copertina, "Gustatevene uno al mese"... noi abbiamo letto questi racconti uno dopo l'altro e, naturalmente, come suggerisce il titolo della raccolta, in una sola notte.

E.P.

Tina Daniell, **Cuore temerario**, Armenia, Milano 1994, 300 pp., Lire 22.000.
I romanzi *fantasy* hanno un minimo comune denominatore che vale a differenziarli e ad innalzarli sulla restante parte della narrativa di consumo: la qualità dello stile. La scrittura elevata, solenne, talvolta barocca costituisce un elemento integrante di questo genere letterario, al pari delle ambientazioni esotiche, del tono sovrannaturale e della predilezione per guerrieri, maghi e vari esseri incantati. **Cuore temerario** di Tina Daniell, che pure appartiene al filone più commerciale, non fa eccezione a questa regola: la ricerca del padre da parte di Kitiara Uth Matar, guerriera mercenaria che piacerebbe al "femminismo di destra" tanto di attualità, è raccontata con linguaggio ricercato ed evocativo. Tratteggiati con non minor eleganza sono i personaggi di contorno: i fratelli gemelli di Kitiara, Caramon il guerriero e Raistlin il mago, oltre ad una folla di negromanti, soldati di ventura e ladri.

E.P.

D.J. Heinrich, **Il drago di Penhaligon**, Armenia, Milano 1994, 250 pp., Lire 22.000
Riassunto della puntata precedente: in "La spada di Penhaligon", Fain Flinn, difeso dalla magica spada Wyrmblight e accompagnato da una damigella, da un nano e da un selvaggio, si opponeva ai piani perversi del drago Verdilith, ma finiva col soccombere. Riassunto della nuova puntata: in **Il drago di Penhaligon**, la

damigella, disperata per la scomparsa dell'amato, trova la forza per brandire la spada magica e affrontare Verdilith, che però non accetta lo scontro; Johanna – questo è il nome della fanciulla – decide allora di raggiungere il Castello dei Tre Soli e addestrarsi a diventare cavaliere; in quel mentre, il castello perde per opera di un traditore il suo invulnerabile scudo incantato e cade alla mercè dei suoi peggiori nemici... D.J. Heinrich si conferma autore di rango e legittima la speranza di vederlo alle prese con opere più originali ed impegnative.

E.P.

Marion Zimmer Bradley, **I signori di Darkover**, Editrice Nord, 271 pp., Lire 24.000.

Con *I Signori di Darkover* arriviamo al terzo appuntamento con le antologie curate da Marion Zimmer Bradley sull'epopea di Darkover tradotte in italiano. Il volume è stato curato, per le note italiane, da Piergiorgio Nicolazzini e M. Cristina Pietri e propone un gruppo di agguerrite autrici alle prese con il fascino della celebre saga ideata dalla Bradley. I racconti contenuti in questa antologia si collocano storicamente centinaia di anni dopo la realizzazione del Patto di Varzil quando i Comyr governano il mondo del sole rosso. L'edizione italiana del progetto antologico della Bradley non segue la strutturazione originale ma propone i racconti in un plausibile ordine cronologico e contiene una utile guida cronologica del mondo di Darkover da utilizzare proprio per seguire il filo storico degli accadimenti narrati. Come i precedenti volumi di Darkover e come quelli che saranno tradotti in seguito anche questo è davvero un ghiotto boccone per gli appassionati e un'occasione per saggiare la fantascienza con la F maiuscola che tanti giovani scrittori vorrebbero, senza successo, imitare.

R.G.

Bartoli & Domestici, **Arthur King**, Cierre Editrice, cadenza mensile, 34 pp., Lire 1.500.

È con simpatia ed affetto che salutiamo – anche se con un ritardo dovuto esclusivamente ai tempi di lavorazione di una pubblicazione mensile come la nostra – l'apparizione sul mercato degli albi a fumetti di *Arthur King* nato da un'idea di Lorenzo Bartoli e Andrea Domestici. Nonostante Bartoli lo neghi, Arthur King prende spunto per le fattezze sia da Nathan Never che dal Punitore (soprattutto per il costume). Per il resto le avventure del nostro nuovo eroe made in Italy sono completamente differenti e totalmente originali. La parodia si limita dunque solo ai tratti. Le ambientazioni e i personaggi che caratterizzano il mondo di Arthur King sono piuttosto ben studiati e credibili e il tratto di Domestici conferisce loro un profilo decisamente particolare. Le prime storie di Arthur King che abbiamo potuto leggere ci sono parse divertenti e ben strutturate e crediamo che questo nuovo personaggio non troverà difficoltà ad imporsi sul mercato nella fascia di sua competenza. L'unica perplessità riguarda il formato degli albi, all'americana, che ancora stenta a far presa oggi sul pubblico italiano abituato più alla quantità che non alla qualità. Per il resto un *in bocca al lupo* di cuore ai due colleghi è doveroso e sentito.

R.G.

Riccardo Crosa, **Rigor Mortis**, Stratelibri, 58 pp., Lire 14.000.

Nato come personaggio di contorno per la rivista Excalibur, Rigor Mortis è ora un personaggio a tutto tondo che grazie alle matite ed ai testi di Riccardo Crosa darà vita ad una serie di volumi di grande formato reperibili nelle maggiori librerie e nei negozi di giochi.

Il tratto di Crosa è senza dubbio originale ed accattivante e ricorda vagamente, soprattutto nella definizione dei tratti e nelle espressioni dei personaggi, un certo cinema d'animazione manga. Quanto a Rigor Mortis, il suo mondo e le sue avventure vogliono essere una presa in giro divertente degli stereotipi fantasy e horror di tradizionale memoria. Probabilmente occorrerà ancora qualche volume per rafforzare il profilo dei protagonisti di queste avventure. Fin da questa prima avventura intitolata *La Pietra Nera della Vendetta*, Rigor Mortis dimostra di poter sopravvivere tranquillamente anche al di fuori delle pagine della rivista che lo ha tenuto a battesimo come comparsa. La sua longevità dipenderà solo dalla capacità dell'autore di migliorare di volume in volume le sue già valide caratteristiche.

R.G.

La celebrazione di Thunderbirds e soci

Questa segnalazione è dedicata agli appassionati di fantascienza che hanno dai 30 ai 40 anni. Tra i ricordi della loro infanzia ci saranno senza dubbio quelle serie di telefilm che la RAI diffondeva nel pomeriggio dei giorni feriali o la domenica subito dopo l'intermezzo cartoon creati da Gerry e Sylvia Anderson e realizzati dalla ITC. Ancora un aiuto? Vi dice nulla *Thunderbirds*? Già proprio loro, le marionette per le quali spalancavate la bocca stupefatti di fronte alla merenda quando ancora non conoscevate il significato delle parole *stupro, droga, guerra* e credevate che il mondo fosse popolato solo da brave persone come i vostri genitori. Ebbene per farvi tornare a quegli anni belli e spensierati Derek Meddings ha visto bene di scrivere un libro di memorie sugli effetti speciali creati per alcune delle serie televisive più celebri degli anni '60. Nel volume, intitolato *21th Century Visions* ed edito dalla Paper Tiger, disponibile solo in lingua inglese ma reperibile in quasi tutti i negozi specializzati in fumetti originali che ormai pullulano sul territorio della repubblica (spero che si dica ancora così, Bossi permettendo) italiana sono presenti capitoli dedicati a *Thunderbirds, Fireball XL5, Supercar, Stingray, Captain Scarlet, Secret Service, Joe 90* per il gruppo dei TV puppet shows e, per finire il mitico (scusate l'afflato) *UFO*. Un volume da non perdere assolutamente per ricordare con piacere le cose belle della propria infanzia e le prime grida di stupore di fronte alla magia della fantascienza televisiva di Gerry e Sylvia Anderson.

R.G.

Gli artisti celebri alla prova di Guerre Stellari

Ancora nelle valli e nelle piazze rimbomba il grido che ha portato la grande notizia: George Lucas continuerà la saga di Guerre Stellari. I tanti appassionati italiani di Star Wars (molti dei quali riuniti sotto la sigla dell'ormai celebre club di Alliance) sono nel pieno dei festeggiamenti. Per loro e per tutti coloro che amano l'arte del fantastico segnaliamo l'uscita di uno splendido volume di dipinti e disegni realizzati da più di 50 artisti internazionali per celebrare la trilogia storica di Guerre Stellari e tratto dalla famosa collezione di *trading cards* intitolato *The Art of Star Wars Galaxy* e pubblicato da Topps. Tra le firme ricordiamo Steve Ditko, Esteban Maroto, Mike Mignola, Jon Muth, Brian Stelfreeze (copertinista ufficiale della serie *Shadow of the Bat*) e Moebius (stranamente dimenticato nello strillo di quarta di copertina). Graficamente impeccabile, contenutisticamente esaltante questo volume in grande formato rappresenta un vero e proprio gioiello che non dovrebbe mancare nella libreria di un vero appassionato di *science fiction*. Figuriamoci in quella di un fan di Star Wars.

R.G.

Speciale Mondiali '94

di Roberto Genovesi

Quando leggerete questo numero de L'Eternauta i Mondiali di calcio Usa '94 saranno entrati nella fase calda o, per gli irriducibili ritardatari dell'edicola, saranno terminati. Naturalmente mentre scriviamo queste righe non conosciamo i risultati di questa attesissima manifestazione calcistica (in redazione abbiamo acquistato nuovi computer ma la sfera di cristallo che abbiamo ordinato dalla strega di Biancaneve non ci è ancora arrivata).

Comunque si sia comportata la nazionale italiana o la vostra nazionale preferita (sono sempre più numerosi i tifosi di nazionali straniere dove giocano i beniamini della squadra di club del cuore) esiste un modo per cancellare le sconfitte o ricordare le vittorie. Ancora in pieno contagio della febbre del tifo vi invitiamo ad accendere il computer, a stringere il joystick e ad immergervi nei favolosi videogame calcistici che hanno invaso i negozi specializzati fin dai mesi scorsi.
Potete scegliere il ruolo che più preferite. Se vi piace creare il team, disegnare la tattica di gioco ed inventare nuovi schemi vi consigliamo *Champioship Manager '94* della Domark. Potrete vestire i panni non solo dei grandi allenatori internazionali ma anche quelli dei vari Capello, Trapattoni e Mazzone ed allenare le squadre del campionato italiano '93/'94. Se invece amate l'azione e il brivido del goal la vostra scelta dovrà dividersi tra una serie di titoli davvero interessanti. Si parte con *Kick Off 3*. Duemila fotogrammi di animazione fanno di questo videogame targato Anco lo stato dell'arte in fatto di calcio al silicio. Non poteva mancare anche l'aggiornamento del fortunatissimo *Sensible Soccer* che si veste dei colori americani con la *World Cup Edition* e le sue 2400 formazioni nazionali ed internazionali. Per chi ama l'ufficialità imperdibile diventa *World Cup Usa '94*. Il videogame della US Gold è il gioco ufficiale dei Mondiali e prevede tutti i 52 incontri ambientati nei 9 stadi delle città ospitanti e vede la cosponsorizzazione di Coca Cola, Fuji Film, Philips e Mars. Interessante anche *Sierra Soccer Wolrd Cup Edition* che vede la nota casa produttrice di splendidi adventures per la prima volta alle prese con il più grande spettacolo del mondo. Tutti questi videogame sono distribuiti in Italia da Leader.
Insomma se non siete soddisfatti delle prestazioni di Baggio e company potete sempre provare a migliorarle attraverso la simulazione al computer e chissà che non otteniate più soddisfazione rispetto allo stare di fronte al televisore per vedere 22 giocatori in carne ed ossa che tirano calci al vero pallone. Magari riuscirete a fare perfino un miracolo: far segnare qualche brocco che ai

Mondiali c'è arrivato solo per sbaglio. E ce ne sono molti e non solo nella nazionale azzurra.

LE NOVITÀ DEL MESE

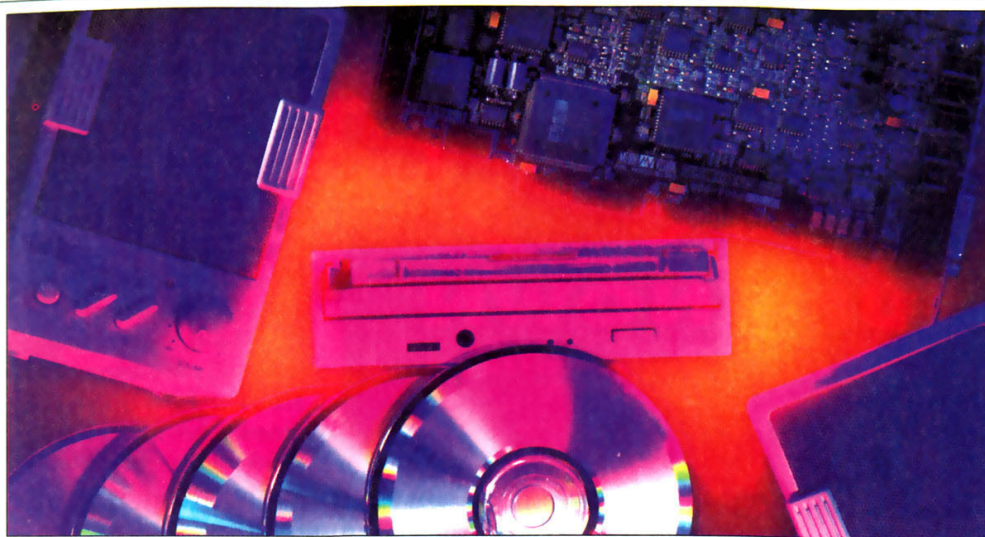
Fantascienza e di quella buona per le novità videoludiche di questo mese. In cima alla lista dei nuovi arrivi troviamo lo splendido *Rebel Assault* della LucasArts. Distribuito in versione CD-Rom dalla C.T.O. questo omaggio alla saga di Guerre Stellari si presenta con una grafica mozzafiato ed un supporto di musiche ed effetti speciali da brivido. Si tratta del CD-Rom più venduto in assoluto anche in Italia e non facciamo fatica a capire il motivo. Per chi possieda una unità CD nel proprio PC, *Rebel Assault* rappresenta un acquisto doveroso. Non è facilissimo da terminare anche nella modalità easy ma se proprio non ce la fate eccoci pronti a darvi una mano con le magiche passwords. Beccatevi lo schemino qui in basso. Buona fortuna e che la Forza sia con voi!

Non ci sentiamo affatto balsfemi nell'affiancare in questa puntata dedicata alle novità a *Rebel Assault* un nuovo gioco strategico della Microprose. Si tratta di *UFO Enemy Unknown* distribuito dalla Leader. La Microprose ci ha abituato da sempre ad una grande attenzione per la giocabilità ed anche questa volta non si è smentita. *UFO* nasce da una formula alchemica molto particolare che vede mescolate insieme le migliori idee tratte dalle serie televisive Ufo e Thunderbirds e dal sistema di gioco di Ambush della Victory Games.
Il giocatore è a capo di una organizzazione internazionale che ha il compito di vegliare sulle possibili invasioni di esseri alieni coprendo con basi, mezzi, uomini e radar tutta la superficie del pianeta. I fondi per proseguire nella lotta vengono dai Paesi che possono decidere in base all'operato della stessa organizzazione di aumentarli o tagliarli. Il gioco si sviluppa attraverso più fasi: una economico-logistica in cui si deve decidere come spendere i soldi (scelta di armi più o meno sofisticate, mezzi, ecc.) e dove dislocare le prime basi che con il tempo si spera di aumentare. Fatto questo occorre attendere le prime visite e tentare di abbattere gli ufo. La fase successiva consiste nel recupero dei dischi volanti, degli alieni e dei loro artefatti attraverso una agguerrita squadra composta da 8 uomini armati fino ai denti che devono muoversi in terre e città sconosciute senza farsi colpire dal nemico che sa già del loro arrivo.
UFO Enemy Unknown è un gioco davvero ben realizzato che dimostra come alle volte si possa fare a meno di una grafica eccezionale se ci si trova di fronte ad un prodotto realizzato con intelligenza e dotato di ottima giocabilità e longevità. Personalmente sono rimasto attaccato al monitor nottate intere di fronte a questo piccolo capolavoro della Microprose.

Easy	Normal	Hard	Capitolo
Falcon	Biggs	Ackbar	Star Destroyer
Anoat	Kaiburr	Fornax	Hoth
Mynock	Yuzzem	Bespin	Yavin
Brigia	Dagobah	Kessel	Trench Run
Greedo	Mimban	Organa	End Cutscene

NEWS

Opera Multimedia Olivetti ha firmato un accordo di coedizione con il Museo Oceanografico di Montecarlo per lo sviluppo di una "Enciclopedia del mare", una collana di titoli multimediali su CD-Rom sul mondo sommerso. Si tratta della prima realizzazione di questo tipo rivolta al grande pubblico. Il primo titolo della serie sarà "Balene e delfini", verrà realizzato entro il 1994 con un prezzo di vendita di 150mila lire. L'accordo è stato firmato da Corrado Passera, presidente di Opera Multimedia e amministratore delegato Olivetti e da François Doumange, direttore generale del Museo Oceanografico di Montecarlo.

Anche Milo Manara è finito sui CD-Rom. La MGE ha infatti realizzato la versione per CD de *Il Gioco*, la sua opera grafica più ardita e conosciuta al grande pubblico. Non si tratta di un vero e proprio fumetto interattivo né di un videogame ispirato al fumetto. Il prodotto si presenta

Questo è il momento dei pacchetti multimediali. Le ditte sul mercato sono moltissime e le offerte altrettante. Vi segnaliamo questa volta *Double Fusion LX* della americana Media Vision.Si tratta di un pacchetto multimediale comprendente una scheda audio Pro AudioSpectrum (con facoltà di registrazione stereo a 16 bit e riproduzione a 44 khz, 20 canali mixer di registrazione compatibile Sound Blaster e per piattaforma Windows 3.1 e suoperiori), un drive CD-Rom a doppia velocità compatibile con Photo-CD, due altoparlanti Labtec CS550, un facile software di installazione e una serie di CD tra i quali l'enciclopedia interattiva Compton per Windows, i videogames *B17 Flying Fortress, Greens, Railroad Tycoon* e altri due titoli a scelta tra *Arthur's Teacher Trouble, The 7th Guest, Lord of the Rings, Space Adventure, Indiana Jones & the fate of Atlantis* e *Day of Tentacle.*
Media Vision nasce nel 1990 e si specializza immediatamente nel settore multimediale. È una delle maggiori società produttrici di schede audio a 16 bit ma realizza ormai da tempo anche schede di cattura video e grafiche oltre a videogiochi interattivi su CD-Rom. La società può contare su una rete di distributori ma rifornisce direttamente IBM, Sony, Siemens, NCR, Apple, Philips, AST, Logitech. La sua sede principale è a Freemont in California ma ha recentemente aperto la filiale europea a Monaco di Baviera. Come ogni altro prodotto Media Vision anche questo interessante pacchetto multimediale chiamato *Double Fusion LX* è distribuito in Italia da C.T.O. di Bologna.

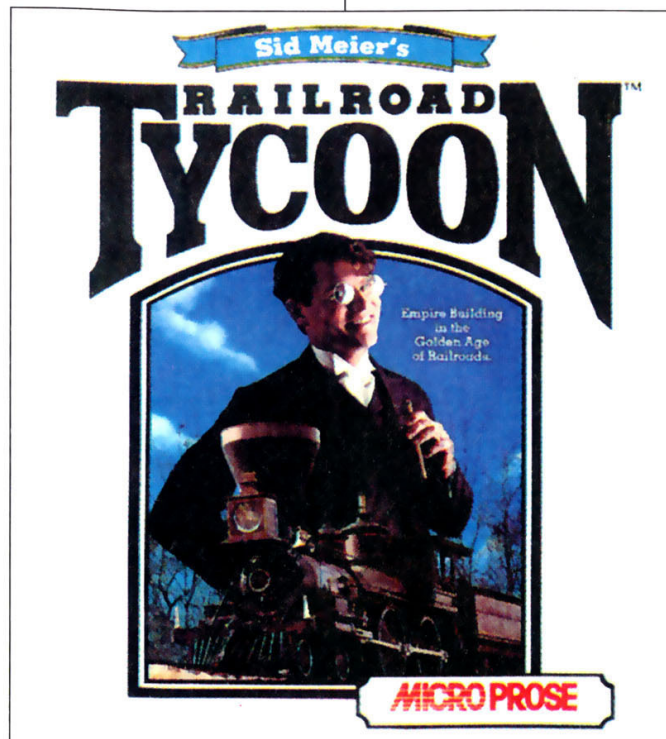
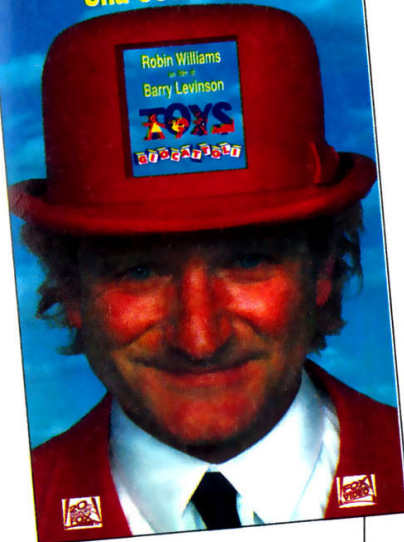
R.G.

piuttosto come una serie di immagini e dissolvenze tratte dalle tavole originali con le quali il lettore può interagire solo limitatamente.

Da oggi in poi anche gli attori che lavoreranno per film interattivi avranno il loro bel contratto nazionale collettivo di lavoro. Almeno negli Stati Uniti dove l'American Federation of Television and Radio Artists ha siglato un contratto fino al '95 con la Electronic Arts grazie al quale ogni attore che apparirà in un movie interattivo percepirà una paga quotidiana di circa 700mila lire.

Non poteva mancare un CD dedicato al grande Maestro della fantascienza. La Microsoft ha infatti realizzato *Isaac Asimov's The Ultimate Robot*, che oltre ad essere una guida al mondo degli esseri artificiali realizzata sui testi dello stesso scrittore di origine russa, contiene una sua ricca biografia.

IL CLASSICO

Sid Meier, un nome e una sicurezza nel variegato mondo dei giochi. A lui si deve la splendida idea poi trasposta al silicio di *Civilization* così come la realizzazione di *Railroad Tycoon.* Dire che RT sia un classico forse è perfino riduttivo. Si tratta di uno splendido gioco, probabilmente destinato a diventare immortale date le sue caratteristiche, che sul monitor del computer acquista una nuova e più luminosa valenza.
Ogni giocatore di *Railroad Tycoon* assume le vesti di un imprenditore che decide di investire i suoi soldi nel mondo delle ferrovie. Siamo nel diciannovesimo secolo e questo settore, appena avviato, sembra promettere davvero bene per un industriale scaltro ed intelligente. Non è facile costruire un impero ferroviario dal nulla ma si può tentare. Per prima cosa occorre definire da dove cominciare e dove far espandere il progetto. Occorrono terre molto popolate e ricche di risorse affinchè qualcuno decida di arrivarvi in treno ma il pianeta è tanto grande che le scelte sono davvero innumerevoli. Si potrebbe cominciare a costruire in sudamerica piuttosto che in Europa o in Africa. Una volta stabilito il sito iniziale occorre scegliere con cura le locomotive più rapide e meno costose per trasportare i vagoni passeggeri o merci che si vorrà acquistare o costruire. Quindi si renderà necessario seguire gli eventi naturali ed economici per capire quando agire, quando cambiare direzione e quando colpire per spiazzare i concorrenti. I concorrenti, appunto. Non è facile costruire un impero ferroviario quando c'è più di una persona che ha avuto la stessa idea. Per questo occorre sempre avere a disposizione una carta di riserva per rispondere alle mosse dell'avversario e questa carta si chiama denaro liquido. Per averne in abbondanza è possibile anche investire in borsa ma, si sa, in questi casi le cose possono non andare bene da subito e il fallimento può nascondersi dietro l'angolo.
Railroad Tycoon è uno dei migliori giochi di simulazione economico-finanziaria che siano mai stati prodotti. Ideale per gli appassionati di trenini e affini ma anche per coloro che amano la competizione anche se simulata. La Microprose ha di recente proposto una confezione deluxe del videogame ispirato a questo classico con la possibilità di costruire in un numero maggiore di aree geografiche, acquistare treni migliori e più moderni e godere di una grafica VGA allo stato dell'arte. Con questa nuova confezione distribuita dalla Leader superiamo abbondantemente le 100mila lire ma siamo sicuri che ne valga la pena.

Un film "antistupidista"

di Roberto Genovesi

Una grande azienda di giocattoli improvvisamente viene a perdere il suo presidente che morendo lascia in eredità al fratello la conduzione imprenditoriale. Ma cosa può accadere se l'erede di cotanta fortuna è un generale piuttosto stupido che vede nella guerra l'unico ideale di vita?

La risposta arriva da *Toys*, un divertente film diretto con furbizia da Barry Levinson ed interpretato alla grande dal sempre più bravo Robin Williams nei panni del figlio (scemo?) del presidente morto che si vede costretto a contrastare le idee fumose del soldato incallito.
Toys è un film chiaramente antimilitarista – se potessi coniare un termine direi piuttosto un film *antistupidista* – che lancia un messaggio di pace, tranquillità e composta serenità ad un pubblico che, sbagliando, nelle sale cinematografiche non rispose a dovere al richiamo, finalmente, di una pellicola intelligente e ben realizzata.
Occasione quella dell'ingresso della pellicola nel mercato dell'homevideo per recuperare l'errore commesso da coloro che ignorarono *Toys* e per godere di un Robin Williams che rispolvera le movenze che lo resero celebre nella serie televisiva dell'alieno Mork.
Altri due motivi per vedere *Toys*? Sicuramente la colonna sonora molto azzeccata ed una scenografia, originale e coloratissima, tutta di marca italiana.
A chi si rivolge questo film? Soprattutto agli spettatori intelligenti, ai pacifisti di ogni razza e religione ma anche ai bambini e ai ragazzi *fissati* per i videogames.
La pellicola mostra un'immagine critica, forse troppo, di questi giovani immersi nel monitor fino a dimenticare la realtà che li circonda e a diventare strumento di un diabolico progetto ma consente indubbiamente di riflettere sulla necessità della moderazione, elemento necessario in ogni equilibrata e produttiva opera umana.
Toys, regia di Barry Levinson, con Robin Williams, 117 min., Fox Video.

In collaborazione con:
Club Video Immagine 88 S.r.l.
via Merulana, 217 - 00185 Roma.

CIMITERO VIVENTE 2
regia di Mary Lambert, 96 min., Cic Video.
Sfruttare fino all'osso una bella idea è un classico negli ambienti cinematografici. Non è sfuggito a questa ferrea regola nemmeno il cimitero dei cuccioli di Stephen King che ha dato origine a questo sequel che non porta la firma del celebre scrittore ma sfrutta il titolo del primo film tratto invece proprio da un suo racconto.

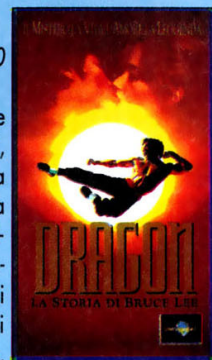
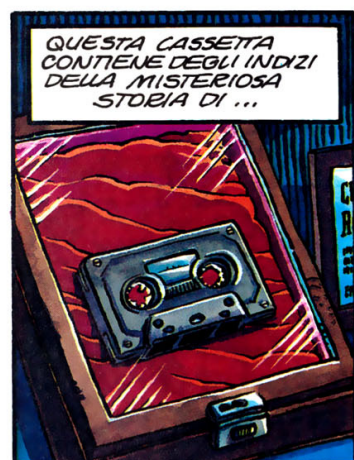
Horror dei più classici, *Cimitero Vivente 2* si lascia guardare con piacere anche se non mancano le sbavature e le incongruenze tipiche di un B movie. Stranamente azzeccata la recitazione degli attori, soprattutto dei ragazzi.

PIPPO STAR DEI MONDIALI
Cartoon Classics Disney, 34 min., Walt Disney Home Video.
Sport Goofy Soccermania, tradotto come Pippo star dei mondiali in vista di Usa '94, è uno dei più celebri cortometraggi di marca Disney. Il buon Pippo si trova nei panni dell'allenatore di una strana squadra di calcio che dovrà sfidare la compagine dei Bassotti in un incontro dove le regole del calcio sono tutt'altro che scontate.

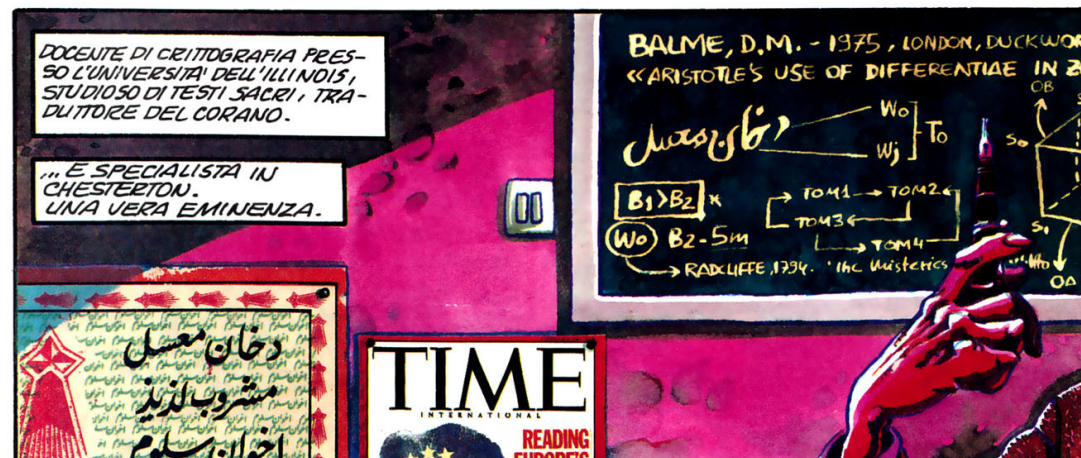
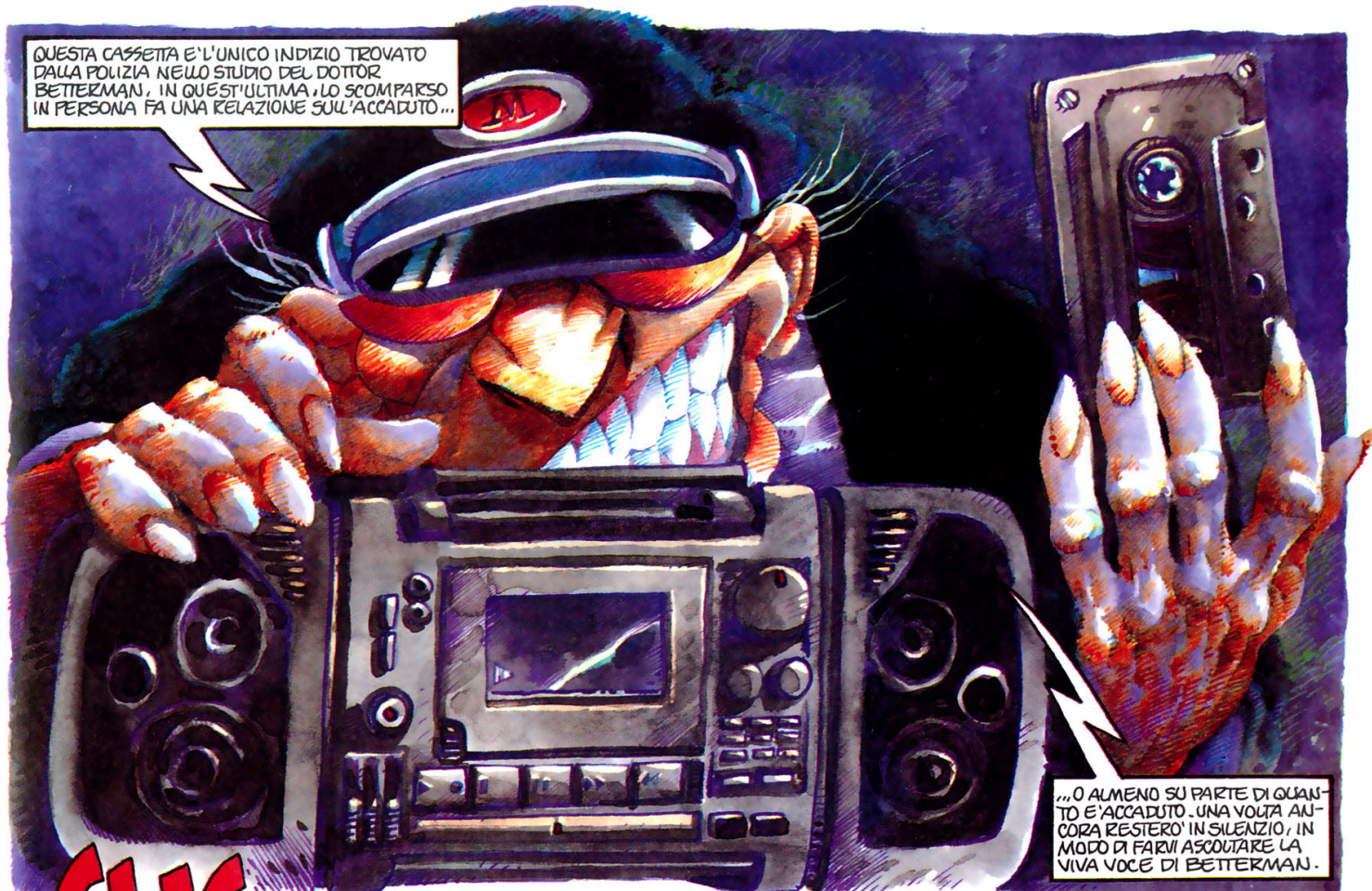
Protagonisti di questo divertente cartoon anche Zio Paperone e i tre nipotini. La cassetta comprende anche *Get rich quick* e *Father's Lion*, due altre indimenticabili, piccole perle d'animazione dove Pippo fa da mattatore.

BARBARELLA
regia di Roger Vadim, 94 min., CIC Video.
Arriva finalmente in videocassetta il film tratto dalle avventure della celebre eroina dei fumetti alla quale ha prestato il volto nel lontano 1968 la bella Jane Fonda. Le avventure di Barbarella sul pianeta Lythion dirette da un ispirato Roger Vadim divennero ben presto un cult movie per gli appassionati di genere ed è giusto che siano finite, anche se con grande ritardo, in videocassetta. Le abbiamo riviste e gustate con affettuosa nostalgia.

DRAGON
regia di Rob Cohen, 110 min., CIC Video.
La storia di un uomo che visse solo trentadue anni, morì misteriosamente ma divenne ugualmente una leggenda esaltando il culto delle arti marziali. *Dragon* non celebra il mito di Bruce Lee ma ne esalta i tratti umani e, per questo, ne rafforza la figura di maestro dell'Arte del Corpo. Il Jeet Kune Doo, fusione dello spirito d'oriente e della fantasia occidentale, nacque dalla mente e dalle movenze di un uomo che portò i segreti della micidiale lotta orientale perfino nella profana America.
Questo film è un omaggio, senza retorica o inutili esaltazioni, alle migliori sfaccettature di un ragazzo che riuscì a concentrare un grande destino in pochi attimi di vita.

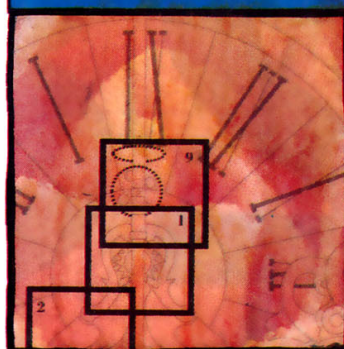
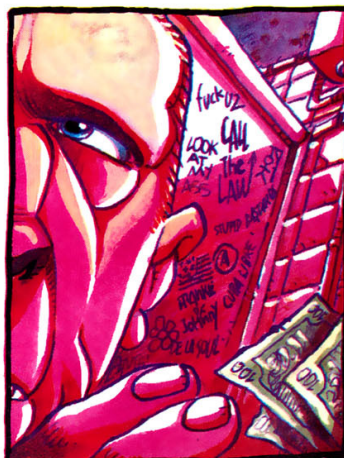
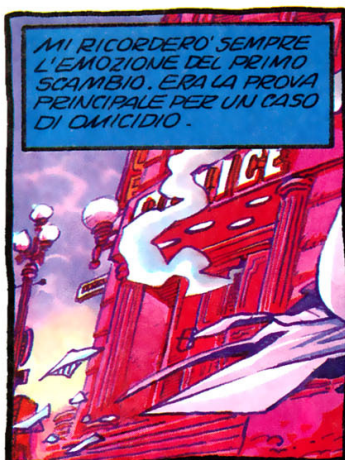
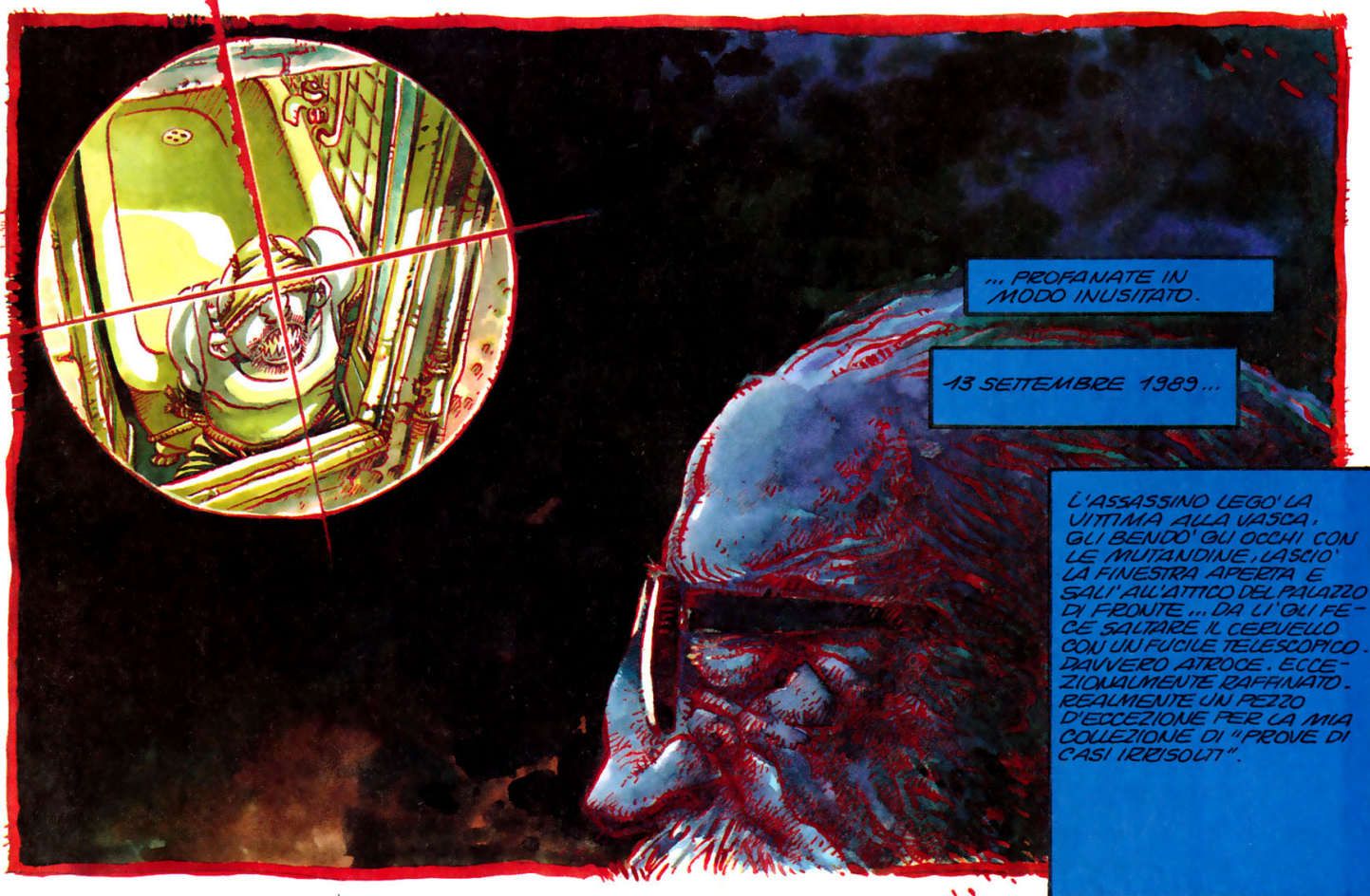
di De Felipe

MUSEUM

Nelson Betterman

ORA ET LABORA

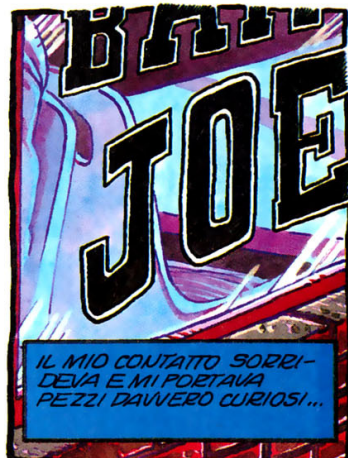
OTIOSUM VERBUM REDDENT
RATIONEM DE EO IN DIE JUDICII

QUESTA CASSETTA E' L'UNICO INDIZIO TROVATO DALLA POLIZIA NELLO STUDIO DEL DOTTOR BETTERMAN. IN QUEST'ULTIMA, LO SCOMPARSO IN PERSONA FA UNA RELAZIONE SULL'ACCADUTO...

...O ALMENO SU PARTE DI QUANTO E' ACCADUTO. UNA VOLTA ANCORA RESTERO' IN SILENZIO, IN MODO DI FARVI ASCOLTARE LA VIVA VOCE DI BETTERMAN.

CLIC

IL MIO NOME E' NELSON BETTERMAN. REGISTRO QUESTA CASSETTA IN PIENO POSSESSO DELLE MIE FACOLTA' MENTALI, NONOSTANTE SAPPIA CHE STO PER... SPARIRE? NON LO SO, IN OGNI CASO QUESTA E' LA MIA RELAZIONE, L'ULTIMA...

CHE ATTESTA COME IL MIO TEMPERAMENTO MACCHINOSO E LA MIA PASSIONE DI COLLEZIONISTA MI ABBIANO CONDANNATO.

... PROFANATE IN MODO INUSITATO.

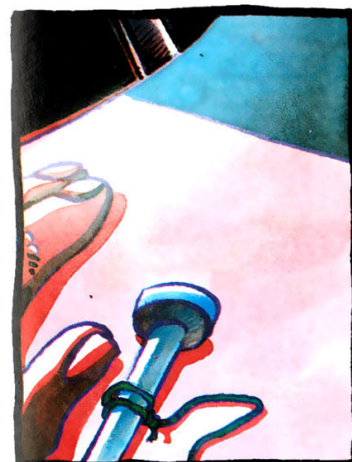
13 SETTEMBRE 1989...

L'ASSASSINO LEGO' LA VITTIMA ALLA VASCA, GLI BENDO' GLI OCCHI CON LE MUTANDINE, LASCIO' LA FINESTRA APERTA E SALI' ALL'ATTICO DEL PALAZZO DI FRONTE... DA LI' GLI FE-CE SALTARE IL CERVELLO CON UN FUCILE TELESCOPICO. DAVVERO ATROCE. ECCE-ZIONALMENTE RAFFINATO. REALMENTE UN PEZZO D'ECCEZIONE PER LA MIA COLLEZIONE DI "PROVE DI CASI IRRISOLTI".

IO ERO COSCIENTE DI ESSERE IN PROCINTO DI COMPLETARE UNA COLLEZIONE TANTO MACABRA QUANTO STIMOLANTE (INTELLETTUALMENTE PARLANDO).

CHE CI FA CON QUELLO CHE LE PORTO, SIGNOR BETTERMAN?

DIVAGAZIONI, MIO CARO AMICO. SEMPLICI DIVAGAZIONI.

ARRIVATO AL MIO STUDIO L'ECCITAZIONE MI TOGLIEVA IL RESPIRO. QUALI ELUCUBRAZIONI MI AVREBBE PERMESSO IL NUOVO OGGETTO?

ERA QUALCOSA DI SUBLIME.

DUE FERRI DA CALZA CON LE PUNTE STORTE.

7 APRILE 1990...

LA POLIZIA TROVA IN UN PARCO IL CADAVERE DI UN INFORMATORE. LO HANNO UCCISO MENTRE FACEVA JOGGING. QUALCUNO GLI AVEVA CACCIATO I DUE FERRI NEGLI OCCHI. GLIELI LASCIARONO NELLE ORBITE. LA MORTE NON SOPRAVVENNE SUBITO. IL DOLORE, INFINITO... SENZA TESTIMONI... UN CASO PERFETTO PER I MIEI GIOCHI DI LOGICA; UN PERFETTO CRIMINE GESTUALE.

COLLEZIONAVO OGGETTI RELAZIONATI CON ASSASSINII BRUTALI, GRATUITI, DI ECCESSIVA RITUALITA'.
COME IL 12 FEBBRAIO 1991.
MI TROVAVO DI FRONTE AD UNO **PSICHO-KILLER POP** ? UN **TECHNO-KILLER?** NON ERA IMPORTANTE,.. QUELLO CHE MI INTERESSAVA ERA LA SUA ELABORAZIONE COMPLESSA E TORMENTATA, LA SUA MESSA IN SCENA. LA VITTIMA VENNE LEGATA AL FRIGORIFERO. CON UNO SBATTITORE, AL QUALE ERANO STATE AFFILATE LE FRUSTE, L'ASSASSINO LO SEVIZIO' METODICAMENTE... PER QUASI 13 ORE. POI, PULI' L'"ARMA" E LA RIMISE NEL CASSETTO, CON TOTALE NATURALEZZA. LO SBATTITORE, SENZA DUBBIO, NON APPARTENEVA ALLA VITTIMA. ERA FORSE UN MESSAGGIO OCCULTO DELL'ASSASSINO ? UN CONTORTO GIOCO DAL SIGNIFICATO ERMETICO ?... APPASSIONANTE.

30 GIUGNO 1991. IL CASO DEL "NAZISSINO". CHE HO DENOMINATO IN QUESTO MODO IN UN CRUDELE GIOCO DI PAROLE... L'ASSASSINO, UN INDIVIDUO CORPULENTO, PROBABILMENTE DI IDEOLOGIA NAZI, LEGO' UN INDIFESO DISEREDATO. DOPO AVERLO VESSATO IN OGNI MODO, LO FECE METTERE IN GINOCCHIO. COLLOCO' UNO SPECCHIO SOTTO AL VOLTO DEL VECCHIO OBBLIGANDOLO A GUARDARE LA SUA IMMAGINE... POI, GLI SPARO' UN COLPO ALLA NUCA.

CRIIIIK...

SCRIIITCHH

MI SONO SEMPRE CHIESTO SE QUELLA TRISTE PANTOMIMA DI NARCISO VIDE IL BUCO NELLO SPECCHIO PRIMA DI MORIRE...

...O L'IMMAGINE RIFLESSA DELLA SUA FRONTE CHE ESPLODEVA.

DIAPOSITIVE. TUTTE CON LE STESSE IMMAGINI.

L'ASSASSINO TORTURO' LA VITTIMA, UNA RAGAZZA, CON UNA CANDELA, DI QUELLE CHE PROFUMANO DI INCENSO, PER POI DECAPITARLA. PRESE LA TESTA E LA MISE CON GLI OCCHI RIVOLTI VERSO LA PARETE. ACCESE IL PROIETTORE DI DIAPOSITIVE (CHE ERA DELLA VITTIMA) E LO CARICO' CON DELLE DIAPOSITIVE (CHE NON ERANO DELLA VITTIMA.) LA TROVARONO IN QUESTO MODO.

MI SONO SVEGLIATO MOLTE VOLTE CREDENDO DI ASSISTERE ALLA MACABRA PROIEZIONE.

28 FEBBRAIO 1992. UN'ALTRA MACABRA CERIMONIA.
UN ALTRO CORPO RIDOTTO IN PAPPA.

UN NUOVO CRIMINE ...
HEAD
N
Nº1
13-9-1989
TIME: 07:13 A.M.

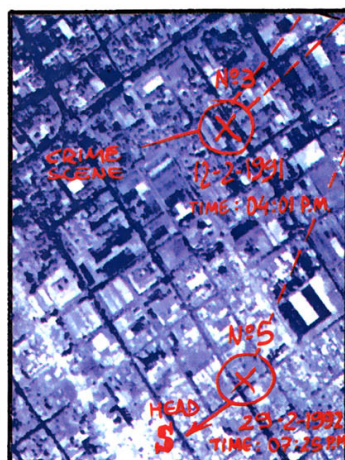
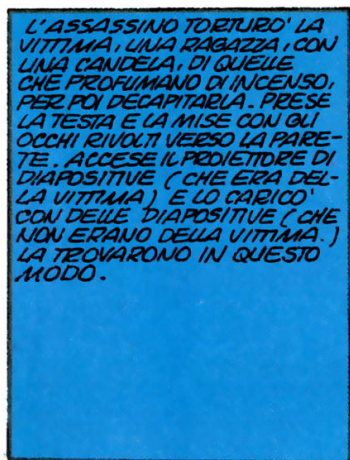
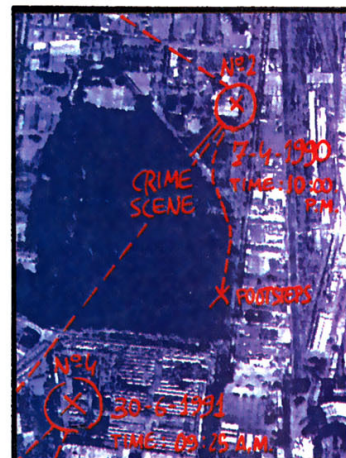
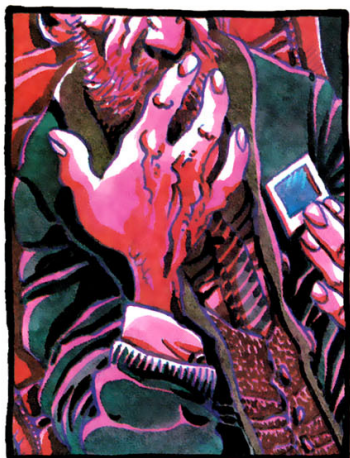
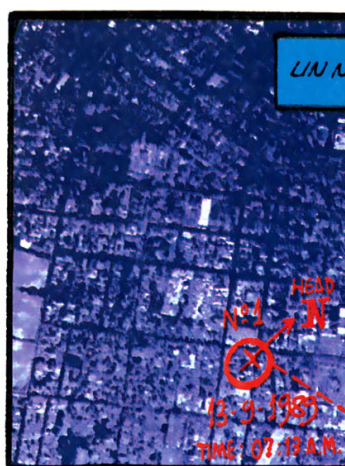
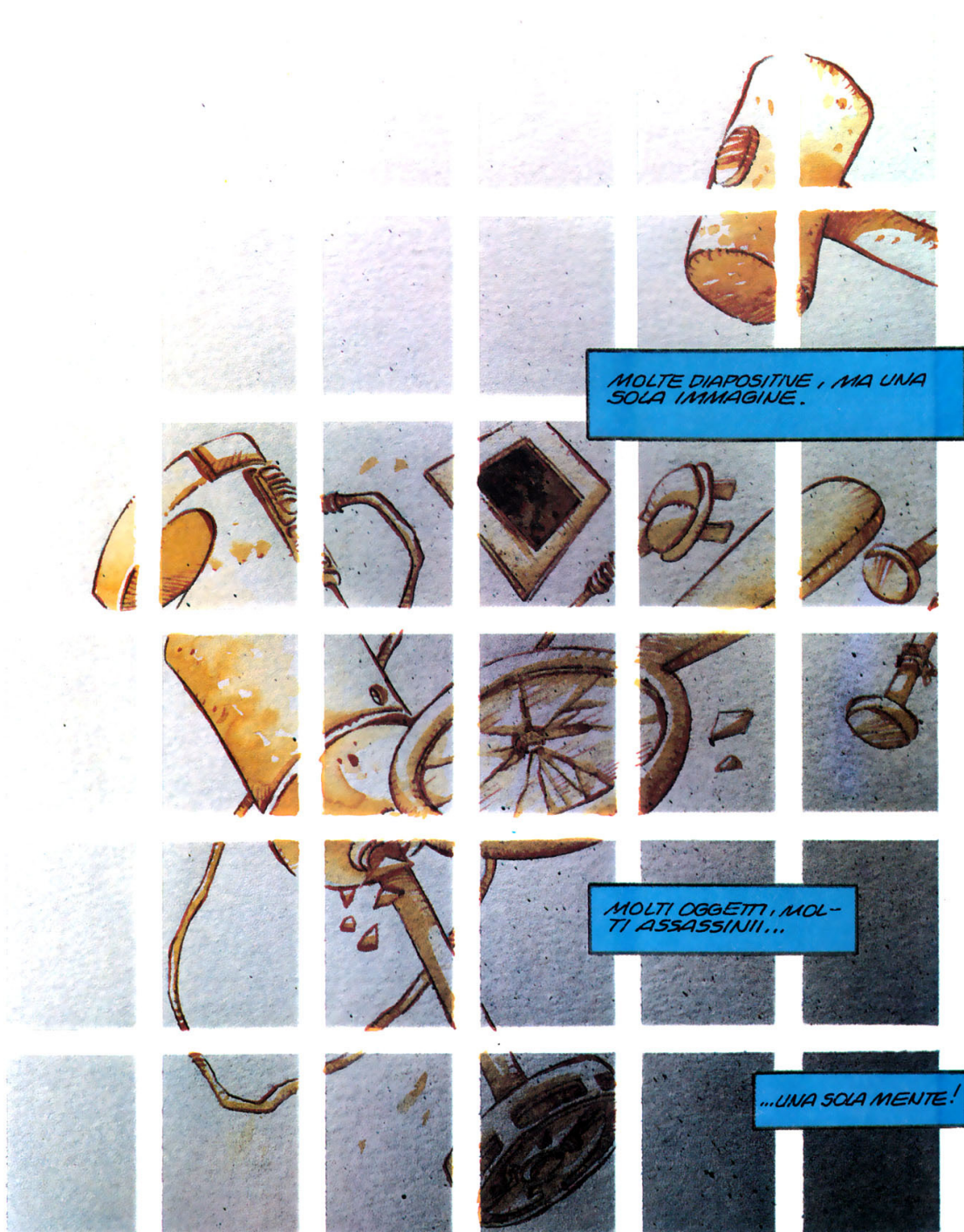
LONTANO DAI PRECEDENTI.

UN ALTRO CADAVERE, UN'ALTRA ZONA, UN'ALTRA DATA ...

Nº2
7-4-1990
TIME: 10:00 P.M.
CRIME SCENE
FOOTSTEPS
Nº4
30-6-1991
TIME: 09:25 A.M.

Nº3
CRIME SCENE
12-2-1991
TIME: 04:01 P.M.
Nº5
HEAD
S
29-2-1992
TIME: 07:25 P.M.

DIAPOSITIVE.

TUTTE CON LA STESSA IMMAGINE.

ALLORA COMINCIAI A CAPIRE CHE L'ASSASSINO ERA SOLO UNO, ANCHE SE I SUOI METODI ERANO TANTO VARIEGATI. OGNI MASSACRO AVEVA I SUOI PROPRI REFERENTI, LE PROPRIE ORIGINI. OGNI CRIMINE ERA UN CONTORTO ED ELABORATO PROGETTO, CHE A SUA VOLTA AVEVA UN LEGAME CON QUELLO PRECEDENTE E PREPARAVA AL PROSSIMO, IN UNA COMPLESSA MA PERFETTA CATENA DI SIGNIFICATI.

MOLTE DIAPOSITIVE, MA UNA SOLA IMMAGINE.

MOLTI OGGETTI, MOLTI ASSASSINII...

...UNA SOLA MENTE!

RIFLETTEI NOTTE E GIORNO DI FRONTE A QUELLE IMMAGINI. C'ERA UNA CHIAVE, NE ERO CERTO.

UNA CHIAVE CAPACE DI DARE FORMA A QUEL GIOCO DI RIMANDI.

CHE AVREBBE PERMESSO DI CAPIRE QUALE SAREBBE STATO IL PROSSIMO ASSASSINIO.

UNA CHIAVE CAPACE DI COMPRENDERE LA STRUTTURA PSICOTICA CHE DOMINA QUELLA MENTE ALLUCINATA...
...UNA CHIAVE CHE... AVREBBE CONDANNATO QUALCUNO A MORIRE.
ALLA FINE, OGGI, 30 MAGGIO 1992, HO TROVATO LA CHIAVE. SONO LA PROSSIMA VITTIMA. ADESSO NE SONO CERTO. PER QUESTO HO SCELTO DI REGISTRARE QUESTA CASSETTA E RASSEGNARMI ALLA LOGICA IMPLACABILE DELLE MIE CONGETTURE: ESISTE UN SOLO ASSASSINO; IO SONO IL PROSSIMO ANELLO DELLA CATENA E L'OGGETTO CHE HO IN MANO MENTRE TREMO E SUDO E' QUELLO CHE VIENE A CERCARE. PER DEPISTARE, PER STABILIRE UNA CONTINUITA' NEL FUTURO.
STO ASPETTANDO. LA PIPA SI E' GIA' SPENTA.
IL TABACCO FREDDO HA UN CATTIVO SAPORE. NON IMPORTA.
STA ALBEGGIANDO.
SO CHE APPARIRA' ADESSO...
...SORRIDENTE... PER COMPLETARE LA TERRIBILE EQUAZIONE ORDITA DALLA SUA MENTE.
VOGLIO GUARDARLO NEGLI OCCHI.
SENTIRE PER UN MOMENTO LA RIVELAZIONE... LA SUA RIVELAZIONE.
SENZA PAURA.
TREMANTE E SUDANTE... MA SENZA PAURA.
VIENE PER ME. IO L'HO CREATO E VIENE PER ME. COMPLICITA' TOTALE... L'ASSOLUTA COMPLICITA' DELL'INTERPRETAZIONE.

LA MIA SCHIACCIANTE INTUIZIONE CHE SI VENDICA DI ME, DI ME CHE LE HO DATO UN SENSO.

IO LO RENDO POSSIBILE...

SO CHE NON TROVERANNO IL MIO CORPO.

FA PARTE DEL GIOCO...

NON CHIUDERSI...

NON FINIRE MAI...

LA CONVINZIONE DI ESSERE L'ANELLO DI UNA CATENA INFINITA, INSENSATA...

FINE DELL'EPISODIO

UNA ALLUCINAZIONE DI F. DE FELIPE '93
© ITS A STRANGEWORLD PRODUCTION

Le nuove frontiere del gioco

di Roberto Flaibani

Le nuove frontiere del gioco passano attraverso le reti telematiche. Chiunque possieda un computer, di qualsiasi marca, può oggi lanciarsi in una grande avventura acquistando un modem per meno di 200.000 lire. Questo piccolo aggeggio serve infatti a collegare il computer con la rete telefonica (proprio la stessa che si utilizza per scambiare comunicazioni verbali) e proietta l'utente, nel nostro caso il giocatore, in un luogo virtuale che abbraccia tutto il pianeta, il cosiddetto *ciberspazio*.

Si tratta di un concetto mutuato dalle opere di fantascienza di autori come Gibson e Sterling, e sta ad indicare, in estrema sintesi, lo spazio virtuale che si viene a creare tra gli interlocutori nel momento in cui stabiliscono tra loro una comunicazione a distanza. Nell'ultimo secolo il ciberspazio si è allargato a dismisura, trasformandosi dal luogo buio degli albori delle telecomunicazioni nello sfolgorante panorama odierno, dove mastodontiche banche-dati crescono fianco a fianco a piccoli sistemi amatoriali e dove oltre 20 milioni di utenti quotidianamente lavorano, studiano, scambiano informazioni, chiacchierano e naturalmente giocano. Tutto ciò grazie a **Internet**, la rete mondiale che collega migliaia di reti minori e privati cittadini, a cui hanno accesso i computer del Pentagono, quelli delle grandi università e delle aziende multinazionali, ma anche i fans dei Grateful Dead, i seguaci di Thimoty Leary, gli attivisti dei diritti civili e delle associazioni ambientaliste. Decentrata, tentacolare, Internet è il vero sistema nervoso del pianeta, la realizzazione del villaggio globale di McLuhan e l'embrione delle cosiddette autostrade telematiche, cavallo di battaglia della campagna elettorale di Bill Clinton e Albert Gore.

Il primo impatto con questa meraviglia tecnologica è stravolgente: è come trovarsi di colpo tutto il mondo in casa. Usenet, il sottosistema adibito alla messaggistica, gestisce attualmente oltre 3.000 conferenze in differita, e il numero aumenta di giorno in giorno. Gli argomenti trattati spaziano dalla letteratura antica alla musica rock, dall'informatica alle indagini di Sherlock Holmes, dalla linguistica ai fumetti, ai viaggi, alla moda. Per quanto riguarda il gioco, Internet è un vero e proprio pozzo di San Patrizio. Oltre a decine di aree di messaggistica dedicate a vari giochi famosi (gli ultimi trucchi per Monster Island? scopriteli grazie ai consigli di un giocatore neozelandese!) nelle sterminate banche dati sono reperibili migliaia di giochi di pubblico dominio, cioè liberamente copiabili, nonché vari giochi on-line. Un esempio: nei panni di un abilissimo ladro di nome Arsenio the Gentleman, chi scrive si trova coinvolto in una accesa partita di Adventurer Kings, un wargame di ambientazione medievale, insieme ad altri 27 giocatori delle più diverse provenienze: americani, tedeschi, australiani, giapponesi.

Uno dei possibili accessi ad Internet dall'Italia è offerto dalla società Technimedia, che gestisce MC-link, un servizio telematico molto sofisticato. Le tariffe sono contenute: in sole 18.000 lire al mese è compreso l'utilizzo di una quantità impressionante di servizi tra cui anche Internet, la porta sul ciberspazio. La Technimedia è raggiungibile al numero 06-418921.

FUOCHI D'ARTIFICIO di Margopoulos & Corben

ALT! IN NOME DELLA 33ª FORZA FEMMINILE DEI RANGER D'ASSALTO!

MERDA!

CARO GIORNALE,
CHI AVREBBE MAI CREDUTO CHE UN MISERO PAESE DEL TERZO MONDO AVREBBE DICHIARATO GUERRA AGLI STATI UNITI? HANNO INTOSSICATO LE NOSTRE CITTA' CON LE LORO BIO-BOMBE CAUSANDO UN'EPIDEMIA DI PESTE IN TUTTO IL MONDO. CHI HA DETTO CHE LA GUERRA E' UN INFERNO DICEVA UNA SCIOCCHEZZA. E' MOLTO PEGGIO...

BLACK

DOG

ASCOLTATE, SIGNORINE! SONO SOLO UN POVERO COMMERCIANTE! SE AVETE BISOGNO DI QUALCOSA...
NON SIAMO SIGNORINE, MA SOLDATI! IO SONO IL CAPITANO OCTAVIA BLACK!

PERCHE' QUESTI UOMINI TIRANO IL TUO CARRO?
SONO UN UOMO D'AFFARI, AI GIORNI NOSTRI VALGONO PIU' DI UN CAVALLO! E POI LAVORANO MEGLIO!

SAI CHE POTREMMO PRENDERCI TUTTO IL TUO CARICO?
NO, PERCHE' HO UNA PROTEZIONE!

QUI HO IL DETONATORE DI UNA MINI-BOMBA ATOMICA CHE HO NEL CARRO!
DOC?

IL CONTATORE IMPAZZISCE, CAPITANO! IL VECCHIO NON MENTE!
TIK! TIK-TIK!
TIK-TIK-TIK!
TIKTIKTIKT
BLACK
VA BENE, NONNO! FACCIAMO UNO SCAMBIO!

VEDIAMO UN PO'! HO DELLE SCATOLETTE DI CIBO PER GATTI, DEI MORTAI, FUMETTI, STOVIGLIE, FUOCHI D'ARTIFICIO...
FUOCHI D'ARTIFICIO?

SERGENTE, RECUPERI PP DE CHAIR. GLI APPLICHI IL COLLARE NEURALE E LO PORTI QUI! PRESTO!
M-MA CAPITANO, E' IL NOSTRO MULO PIU' FORTE!
E' UN ORDINE, SERGENTE!

ECCO PP DE CHAIR, TE LO DIAMO CON TUTTO IL COLLARE. LUI IN CAMBIO DEI FUOCHI ARTIFICIALI E LA TUA BOMBA NUCLEARE!

CAPITANO, MI RIFIUTO DI DARLE LA MIA BOMBA! COSA PUO' DARMI IN CAMBIO?
LA TUA VITA, COMMERCIANTE! GUARDATI IN PETTO!
SONO I MIEI CECCHINI CON LASER M-19... TI UCCIDERANNO PRIMA CHE TU ABBIA IL TEMPO DI USARE IL DETONATORE...
MALEDETTE!

MORIRAI... SE TI OSTINI A RIFIUTARE!
ACCETTO!

YAHHH!! FORZA!!
KRAK!
CREDE CHE PP DE CHAIR STIA BENE, CAPITANO?
LO DIMENTICHI, DOC.! APPROFITTI DI QUESTO SPETTACOLO!
POP
BOOM BAM BAM
POW
QUESTA E' L'AMERICA!! LUCI CHE SCOPPIANO NEL CIELO! OH, COME MI PIACCIONO!
POP POP POPITY PIP
ABBIAMO FINITO I FUOCHI ARTIFICIALI, CAPITANO!
MULI, VOLTATEVI! RANGERS, ABBASSATE LE VISIERE DEGLI ELMETTI!
BRAH-DAH-BOOOOOMM
ECCO UN GIUSTO FESTEGGIAMENTO PER IL 4 LUGLIO!!

FINE

Quattro lame di vinile

di Pierfilippo Siena

Sono ormai passati dieci anni da quando nelle sale cinematografiche italiane è uscito quel "Nightmare dal profondo della notte", diretto da Wes Craven e vincitore sia del premio della critica nonchè di quello per la migliore attrice (Heather Langenkamp) al festival di Avoriaz, che ha dato il via ad una fortunata ed interminabile serie di pellicole tutte incentrate sulle orribili gesta del "mostro" Freddy Krueger.

Nonostante la sua crudeltà, talvolta non priva di una certa ironia, il personaggio interpretato sotto un elaboratissimo e pesante "make-up" speciale dall'attore Robert Englund è subito diventato uno dei beniamini degli appassionati di cinema "horror", conquistandosi una popolarità senza precedenti anche tra i non cultori del genere. Dopo che il mercato dei "gadgets" è stato invaso da ogni sorta di articoli, dal cappellaccio di Freddy all'inconfondibile maglione a strisce rosse e verdi, dalla maschera di carnevale al guanto armato di quattro lame, non poteva mancare anche il modellino di vinile (articolo SP 105) che è stato prodotto in Giappone dalla Kaiyodo per la statunitense Screamin' Products Inc., regolarmente distribuita nel nostro paese dalla Bradicich Korps S.a.S. di Torino. Il kit, in scala 1/6, si pone come valida alternativa a quello assai più costoso, e molto più ingombrante, in scala 1/4 (articolo SP100) realizzato dalla stessa firma. Stampato in vinile in quattro colori, marrone scuro, chiaro, rosso e carne, Freddy Krueger si compone di dieci pezzi (cappello, testa, torso, braccio destro, braccio sinistro, mano destra, mano sinistra, gambe, piede destro e piede sinistro) che andranno come al solito ripuliti con un taglierino dal vinile in eccesso. Per facilitare questa operazione è bene riscaldarli con un asciugacapelli oppure immergerli in acqua calda per poi lavarli con del Flory per piatti allo scopo di eliminare ogni traccia di polvere e grasso che potrebbero ostacolare la buona adesione di collante e colori. L'incollaggio va eseguito utilizzando sempre del cianoacrilato mentre eventuali stuccature delle fessure e dei buchi provocati dalle bolle d'aria debbono essere realizzate servendosi di uno stucco come il Green Putty della statunitense Squadron. Naturalmente il nominare da parte nostra un particolare prodotto in luogo di un altro non vuole costituire per il lettore/modellista un obbligo bensì solo un consiglio guida per orientarlo meglio nell'infinità di prodotti presenti sul mercato. Una volta completato l'assemblaggio e steso come base del "primer" a spruzzo per evidenziare eventuali imperfezioni nella stuccatura, la colorazione va eseguita solo ed esclusivamente con colori acrilici "water based" e non "oil based" come gli Humbrol poichè questi ultimi potrebbero non aderire bene sul vinile ed in seguito danneggiarlo. Per quanto riguarda i colori con cui dipingere, ad esempio, i rigoni rossi e verdi del maglione di Freddy, la scelta di quelli dalla tonalità più appropriata nell'estesa gamma offerta dalle case produttrici può essere lasciata senz'altro al modellista dopo avergli consigliato di visionare più volte il materiale disponibile in cui compare Freddy in azione. Dalle videocassette della serie alle riviste specializzate come "Fangoria", "Mad Movies" e "Gorezone", che contengono numerose foto a colori di ottima qualità, la documentazione di certo non manca. Il volto sfigurato per le ustioni, già stampato in vinile color carne, va dipinto con un qualsiasi flesh mentre le parti scavate devono essere evidenziate con un colore più scuro, gli occhi di Freddy sono di un profondo azzurro e per gli altri dettagli il foglio di istruzioni fornisce un valido aiuto. Il cappello purtroppo non si posiziona perfettamente sopra la testa per cui è meglio non forzarlo anche perchè si correrebbe il rischio di rovinare la colorazione del cranio ed è quindi preferibile solo appoggiare il copricapo senza applicare il collante. Nella fotografia di Bruno Fiorina, il modello assemblato e dipinto da Davide Decina agisce in un'ambientazione notturna che risulta essere la più appropriata per questo personaggio da incubo le cui orribili imprese si collocano sempre nella zona di confine tra sogno e realtà.

"Freddy Krueger" in scala 1/6, Lire 85.000, art. SP105 prodotto dalla Screamin' Products, Inc. P.O. Box 6577, Albany, NY 12206 U.S.A., distribuito in Italia da Bradicich Korps S.a.S. Advanced Modelling Imports, Torino.

La metà oscura del regista

di Antonio Tentori

George A. Romero è giustamente considerato il "papà degli zombi", nel senso che è stato proprio lui a portare definitivamente alla notorietà le mostruose creature con l'ormai mitico *La notte dei morti viventi* e, quindi, a dare vita a un autentico filone del cinema horror, tuttora attivo.

*Gli orrori reali che ci circondano stanno superando gli orrori immaginari dei registi e degli scrittori? E questi ultimi si stanno per caso autocensurando a causa delle critiche ricevute da chi condanna l'orrore descritto in libri e film? Il problema si pone dopo recenti episodi a tutti noti. Che ne pensa un grande regista "di genere"? Tutti conoscono George A. Romero celebre non soltanto per la sua trilogia sui **Living Deads** (**La notte dei morti viventi**, 1968; **Zombi**, 1978; **Il giorno degli zombi**, 1985), ma anche per tutta un'altra serie di film ormai entrati nella storia del cinema horror e splatter, ultimo dei quali **La metà oscura**. Nessuno meglio di lui poteva affrontare questi interrogativi. Lo ha intervistato Antonio Tentori, critico, sceneggiatore, e co-autore de **Lo schermo insanguinato** (Solfanelli, 1990) sul cinema horror italiano, **Profonde tenebre** (Granata Press, 1992) dedicato invece al thrilling italiano e **Malizie perverse** (Granata Press, 1993) sul nostro cinema erotico. È in uscita **Mondi straordinari** che tratterà del cinema fantastico-avventuroso sempre italiano.*

G.d.T.

È tra i primi registi a girare film splatter e, indipendente da Hollywood, ha sempre co-prodotto i suoi film avvalendosi di case di produzione non vincolate al sistema dei grandi studios. Attualmente il regista americano ha creato una propria società di produzione con cui realizzerà diversi progetti. Abbiamo incontrato George Romero durante lo scorso FantaFestival di Roma, dove era ospite insieme a Christopher Lee indimenticabile "Dracula", e dove ha vinto con il suo film *La metà oscura*, tratto dall'omonimo romanzo di Stephen King. Con lo scrittore americano, del resto, Romero è anche in ottimi rapporti di amicizia oltre a condividere la passione per l'orrore e il fantastico. Insieme, i due autori hanno già precedentemente collaborato in *Creepshow* e in altri lavori. La storia de *La metà oscura* è, in fondo, quella del dr. Jekyll e di mr. Hyde, la parte razionale e la parte irrazionale, "oscura" che vive dentro di noi. Nel caso dello scrittore protagonista, la sua "altra" parte, che produceva a getto continuo romanzi di sesso e violenza, gli aveva garantito sicurezza economica e la possibilità di scrivere anche d'altro. Ma quando lo scrittore vuole chiudere con la sua "metà oscura" e seppellirla simbolicamente, questa riemerge in tutta la sua sanguinosa potenza e il suo spaventoso desiderio di esistere...

Come si è trovato a trasporre un romanzo di King sullo schermo?

Molti tra gli autori che hanno trasposto King sullo schermo non erano dei fans del genere. Inoltre molti dei lavori di King sono così fantastici che è molto più facile compiere con l'immaginazione questi viaggi fantastici, che non cercare di dipingerli, di trasferirli sul grande schermo. Alcuni dei film ispirati a King sono abbastanza riusciti, penso a *Cujo* e a *La zona morta* . *La metà oscura* non è stato troppo difficile trasporlo in immagini, non c'erano mostri o clown con il pallone; la cosa difficile è stato rendere il concetto dei gemelli, che nel libro sono descritti come persone completamente diverse. A me piaceva il fatto di poter utilizzare lo stesso attore per rendere i due personaggi e quindi è stata una grossa modifica che ho apportato. Per il resto ho cercato di mantenere la "voce" di King, senza spiegare o giustificare, perchè anche lui non lo fa mai.

Che ne pensa di Timothy Hutton, protagonista de *La metà oscura*?

È un attore che ha metodo, laddove la maggior parte degli attori di film fantastici o sono molto preparati o improvvisano direttamente. Lui ci ha messo dentro l'anima nel film, soprattutto nella sequenza finale, quando è nella stanza e scrive e interpreta il personaggio di Stark: nonostante le protesi e il trucco traspare dal suo volto la tortura che il personaggio sta vivendo.

Com'è stato accolto il film negli Stati Uniti?

Discretamente dal pubblico, mentre certe critiche hanno denigrato il film e questo credo che rifletta il clima che si è creato di nuovo negli Stati Uniti, per cui tutti hanno una grande paura di quello che viene detto. Tutti hanno paura di ciò che questi film possono fare alle menti dei bambini e mi pare che siamo ripiombati nel clima che c'era all'epoca delle "crociate" contro i fumetti horror, anch'essi accusati della stessa cosa.

Che significato ha oggi, per lei, il suo primo film *La notte dei morti viventi*?

È un film che ha inaugurato realmente la mia carriera: gli devo tanto. Certo, a rivederlo ora mi rendo conto degli errori che posso aver fatto. Ma non avevamo un vero budget per finanziare il film e per ogni scena potevo fare solo una o due riprese in tutto. Ma è stato un grande divertimento!

Nella sua filmografia ho notato un certo mutamento nel corso degli anni. Da *La notte dei morti viventi* fino a *Il giorno degli zombi* c'era una violenza incredibile, dall'impatto scioccante. Poi questa violenza si è a poco a poco attenuata. È una sua esigenza o ci sono dei problemi di censura?

Fondamentalmente si tratta di un problema di censura. Anche con *Il giorno degli zombi* ho dovuto modificare la sceneggiatura originale, anche per non incorrere nel divieto ai minori. Non sono fuggito da una forma di violenza grafica, semplicemente le idee cui sto lavorando adesso non richiedono quel tipo di visualizzazione. Ma se volessi fare qualcosa di più sanguinoso, di più forte, sicuramente dovrei adattare la sceneggiatura per realizzare il film con meno soldi, perché ne avrei a disposizione senz'altro di meno.

Qual è il regista horror che preferisce?

È un po' imbarazzante rispondere. Apprezzo particolarmente David Cronenberg e John Carpenter e poi Dario Argento, con cui ho anche lavorato.

Quali sono i suoi prossimi progetti?

Attualmente ho in progetto un film ispirato al romanzo *Unholy fire* (*Fuoco non sacro*) di Whitley Strieber e un film su una storia di fantasmi. Inoltre ho in progettazione anche una mia idea sulla realtà virtuale, *Città virtuale*, e una storia su un camionista di colore colpito da una maledizione e condannato a viaggiare senza potersi fermare mai.

Farà un altro film sul tema dei morti viventi?

Non lo so, ma comunque non adesso. Con la trilogia dei morti viventi non volevo essere assolutamente profetico in nessun tipo di senso, penso che ognuno di quei film abbia rispecchiato un particolare periodo che io attraversavo e che il mondo intorno a me stava attraversando. Ho fatto un incubo e nell'incubo i senza tetto di New York erano gli zombi di oggi. Volevo fare un film in cui gli zombi venivano ignorati esattamente come sono ignorati i senza tetto di New York. Adesso sto lavorando a stretto contatto con alcune persone che sviluppano i concetti, le tecniche e i mondi della realtà virtuale. È uno spazio del tutto diverso dal nostro e forse non sarebbe male l'idea di situarvi una storia di morti viventi!

Consorzio Mare Monti Marmo
FESTIVAL
ITALIANO
dei GIOCHI®
PRESENTANO
Una manifestazione allestita
nel padiglione dell'area fieristica
"Internazionale Marmi e Macchine":
circa 10.000 mq
perfettamente attrezzati,
a due passi dal litorale sabbioso
e a 500 mt dal casello autostradale
ESTATEGIOCHI'94
Marina di Carrara
23•26 giugno 1994
in collaborazione con
microcomputer
e con
UISP
UNIONE ITALIANA SPORT PER TUTTI
LUDOTECA CENTRALE
LUDOTECA AVANZATA
AREA INFORMATICA
VIDEOGIOCHI
MOSTRE
AREA AZIENDE
GIOCO E CULTURA
AREA BAMBINI
AREA TORNEI
AREA COMMERCIALE
Premio ARCHIMEDE '94
per giochi inediti
Gran Premio TOPOLINO
di Memory
con il maxi schermo
i mondiali di calcio in diretta
Biliardo, tennis da tavolo, basket, calcetto
e altri giochi sportivi e tradizionali
Informazioni e brochure con il programma completo:
studiogiochi - S. Polo 3083 - 30125 Venezia

Comic Art News

a cura de L'Eternauta

Grande messe estiva di pubblicazioni per l'appassionato lettore che segue i periodici e i volumi curati dalla Casa Editrice Comic Art.

Comic Art n. 117 (112 pp., colore e b/n, bross., L. 7.000). In questo nuovo numero della rivitalizzata rivista dello spettacolo disegnato un gradito ritorno: **Marshal Blueberry** di **Jean Giraud & W. Vance** con un'avventura completa. Segue **Neêkibo** di **Dieter & Plessix** prima avventura di **Julien Boisvert**; chiude la rivista il nuovo spazio dedicato al fumetto nostrano de **I Capolavori del Fumetto Italiano** con **Il dottor Faust** di **Pedrocchi** e del grande **Gustavino**, purtroppo scomparso appena iniziato questo capolavoro, concluso poi altrettanto validamente da **Albertarelli**, che presenteremo interamente nel mese di agosto della rivista.

Humor n. 4 (64 pp., colore e b/n, spill., L. 2.800). Graffiante come ormai ci ha abituato, la rivista umoristica della seconda repubblica ci propone in questo numero: **Nicotina Catrame** di **Yann & Bodart**; **Il nuovo amore** di **Carali**; **Manu** di **Alteau & Margerin**; **Firkin** di **Tym Manley & Hunt Emerson**; **Krape pelate** di **Enoch**; **Vita da cani** di **Margerin**; **Peter Pank** di **Max**; **Storie erotiche** di **Nemeth**; **I sottotitolati** di **Greg**; **Piccoli annunci** di **Carali**; **The Zkin Black** di **Ramone & Gurru**; **Ozeluì**; **Pratica** di **De Groot & Dany**; il tutto accompagnato da articoli e rubriche.

Comic Art games n. 1, L. 9.900. **Mandrake: L'ombra del Cobra**.

Comic Book DC - Sandman n. 5 (32 pp., colore, spill., L. 1.500). **Un sogno di mille gatti** di Gaiman, Jones & Jones III. Incredibile ma vero: dopo essersi addentrato nei meandri del sogno degli esseri umani, Neil Gaiman indaga nella dimensione onirica dei gatti! È il secondo episodio del delicatissimo ciclo "Dream Country", dal titolo originale "A dream of a thousand cats".

Comic Book DC - Shade n. 5 (32 pp., colore, spill., L. 1.500). **Il margine di Profeta** di Milligan, Bachalo & Pennington. Questa volta il flusso della follia che sta contaminando gli Stati Uniti, è penetrato nella mente un po' "flippata" di un anziano hippy che sogna ancora le comuni, la pace per tutta l'umanità, il libero amore.
Il suo nome è Arnold Major; nell'ambito delle sue fantasie estremamente affascinanti, Shade si perde, convinto di trovarsi in un paradiso tutto rosa.
Ma quanto tempo potrà durare l'edificante costruzione dell'anziano hippy?
Comic Book DC - Swamp Thing n. 3 (32 pp., colore, spill., L. 1.500). **I giornali di Nukeface** (seconda parte) di Moore, Bissette & Totleben.
Swamp Thing sta dissolvendosi a causa del tocco velenoso di Nukeface. Intanto i vari protagonisti della vicenda raccontano dei fatti collegati al "mostro nucleare" dal loro punto di vista in una serie di auto-confessioni.
Comic Book DC - Hellblazer n. 3 (32 pp., colore, spill., L. 1.200). **La macchina della paura** (seconda parte) di Delano, Piers Rayner & M. Buckingham. John Costantine, in fuga dalla polizia inglese, accusato di essere il responsabile di una carneficina, si rifugia in una comunità tardo-hippy. Riconosciuto da una ragazza di colore John potrebbe avere nuovi problemi.

All American Comics 6 (64 pp., colore, spill., L. 2.900). **Phantom Stranger** n. 1: **Ospizio** di Alisa Kwitney & Guy Davis. **Sandman** (da Vetrigo Preview #1): **Paura di cadere** di Neil Gaiman & Kent Williams.

Comic Book Legend - Sin City[2] n. 2 (32 pp., b/n, spill., L. 1.200) di Frank Miller. Il grande autore americano si è cimentato in una "Crime Story" estremamente stuzzicante per i palati fini del fumetto d'autore.

Best Comics n. 29 Il segreto di Aurelisa (Il Cristallo Maggiore 3) (64 pp., colore, bross., L. 5.000). Una stupenda storia "fantasy" realizzata magistralmente dal duo J. Giraud & M. Bati.

Mandrake n. 35 (48 pp., b/n, bross., L. 2.500). **La scimmia d'argilla** di Lee Falk & Phil Davis; segue **Una storia nella cenere** di Charles Flanders, della serie "Agente Segreto X-9".
Phantom n. 35 (48 pp., b/n, bross., L. 2.500). **La storia dei supergorilla** di Lee Falk & Wilson McCoy; e continua la storia dal titolo **La fortezza di Alamoot** di William Ritt & Clarence Gray della serie "Brick Bradford".

NCN 331 - Mandrake daily strips 1954/55 (88 pp., b/n, bross., L. 32.000). Il volume presenta le strisce giornaliere del famoso mago ideato dal grande Lee Falk e disegnato da Phil Davis.
NCN 332 - Mandrake daily strips 1955/56 (88 pp., b/n, bross., L. 32.000). Strisce giornaliere cronologiche del famoso mago di Lee Falk & Phil Davis.
NCN 328 - Phantom daily strips 1993 (96 pp., b/n, bross., L. 32.000). Firmato Lee Falk & Sy Barry, questo volume presenta le strisce giornaliere a continuazione di **Phantom** del 1993.
NCN 329 - Phantom daily strips 1975 (96 pp., b/n, bross., L. 32.000). Di Lee Falk & Sy Barry: strisce giornaliere a continuazione di **Phantom** del 1975.
NCN 330 - Phantom daily strips 1976 (96 pp., b/n, bross., L. 32.000). Di Phil Davis & Sy Barry. Strisce giornaliere a continuazione di **Phantom** del 1976.

ANTEFATTO

Ritorna l'inquietante **Rork** di Andreas nell'episodio "Ritorno", il quinto della serie. **pag. 2**

Quella di Nelson Betterman, «docente di Crittografia all'Università dell'Illinois, studioso di testi sacri, traduttore del Corano e specializzato in Chesterton» è un'altra macabra storia del "Museo del Collezionista Compulsivo". Betterman aveva la mania di raccogliere (pagandole bene ai poliziotti corrotti) prove materiali dei più atroci delitti commessi in città. Ma, stavolta, la serie **Museum** di De Felipe è più complicata del solito, e il meccanismo ossessivo si rivela un finissimo gioco intellettuale. Niente paura: non mancherà il finale scioccante... **pag. 62**

Fuochi d'artificio di R. Margopoulos & R. Corben. **pag. 73**

In un'indefinita era antidiluviana, dominata da passioni violente e da paure primeve, si aggirano bizzarre e temibili creature, i Trolls, protagonisti di una lunga guerra contro gli umani. Alizarr è la capitale dell'impero, assediato dalle fanterie Trolls... Mentre l'assedio è in corso, Ghita, la favorita del Re Khalia, se la spassa con il mago Thenef. Ma il Re è stato ferito mortalmente nel corso della battaglia decisiva: le sue ultime volontà sono che il grande guerriero Khan-Dagon prenda il comando degli assediati di Alizarr.
Il problema è che l'eroe è morto da tempo, e il suo corpo mummificato giace nei sotterranei della città. Il re Khalia confida proprio in Thenef, capace di resuscitarlo, ma il mago (nonostante l'aiuto dell'"Occhio di Tammuz", una potentissima gemma magica) fallisce nel suo intento. È Ghita, allora, che strappa la gemma di mano a Thenef e la infila nel corpo di Khan-Dagon: il corpo del grande guerriero si rigenera all'istante, e si alza in tutta la sua giovanile arroganza sul pavimento della cripta. Ma qualcosa di terribile sta per succedere... **Ghita di Alizarr** di F. Thorne. **pag. 94**

a cura di Leonardo Gori

POSTETERNA

Ciao Eternauta. Con il numero 133 siete cambiati parecchio! A me piace il lungo fumetto unico, che spero manterrete, perché i racconti a puntate erano troppi e si perdeva spesso il filo. Questo naturalmente è un po' che non lo fate più. Mi dispiace invece per le rubriche di fantascienza e per il racconto. A me piacevano. A mio figlio, invece, piace di più così, perché lui è un maniaco di giuochi di ruolo e al computer. Visto che il futuro è lui, meglio continuare così.
Vi scrivo perché sono un'appassionata di "Luc Orient", quel fumetto di fantascienza che pubblicavano venti e passa anni fa sul "Corrierino dei Piccoli". Voi che sapete tutto dei fumetti, sapete se ne sono stati pubblicati degli albi, e dove posso eventualmente procurarmeli? Oppure devo mettermi l'animo in pace, visto che è impossibile trovare i vecchi numeri del Corrierino ad un buon prezzo? Ringraziandovi,

Mariagrazia Sitta

"L'Eternauta" è il filo rosso tra te e tuo figlio, cara Mariagrazia, e questo fatto non può che farci piacere. Il futuro è in lui, d'accordo, ma è anche e soprattutto insieme a te, facendo sempre e costantemente riferimento a te, che deve costruire la sua vita. Le rubriche di fantascienza che ti piacevano tanto ci sono ancora, ulteriormente arricchite da articoli che possono interessare sia ai neofiti che agli specialisti, e che restituiscono una visione a tutto tondo del "fantastico" in genere.
Il racconto, richiesto a gran voce da tanti appassionati come te, ritorna per rimanere. Per quanto riguarda Luc Orient, non abbiamo notizie in merito: ti consigliamo, però, di rivolgerti ad una libreria specializzata in fumetti (nella tua città ce ne dovrebbero essere un paio...); in quella sede, spessissimo, ci si incontra con appassionati eruditissimi in materia, al confronto dei quali spesso impallidisce persino la nostra esperienza!

Fare come un eremita che rinuncia a sé... e ti vengo a cercare perché ho bisogno di te... ti ricordi... ti ricordi... ed il pubblico in piedi sulle tribune della piscina mentre Michele prova a trasformare il rigore della sua vita e negli orecchi ancora la melodia del dottor Zivago che non vuole andare via.
Non voglio dimenticare, non sono un disilluso e rivoglio il fumetto che amo. Se "L'Eternauta" sta ad Oesterheld come "Cent'anni di solitudine sta a Marquez, quanto vale "L'Eternauta"? Cos'è questo scadimento della rivista? Dove sono finiti i fumetti più belli del mondo? E il fumetto sudamericano d'autore? Oesterheld e Breccia sono morti, e voi? Non era la disputa Poliziano-Cortese ma la polemica Faeti-Sisci doveva tenervi svegli. Sogni d'oro!!! E ora? Non sopportando di perdere gli amici che amo, sarò costretto ad uccidervi (naturalmente non acquistando più la rivista). La messa è finita. Continuate così, facciamoci del male.

Gianni Quaranta

Poetica, polemica, divertente e divertita, la lettera di Gianni non ci ha affatto infastidito, nonostante traspaia più che evidente il suo desiderio di non acquistare più la nostra rivista. Ma sarà vero fino in fondo? Oppure è una voluta e spettacolare esagerazione, una grottesca presa di posizione come quella del Nanni Moretti di "Palombella Rossa"? Il tuo eremitaggio culturale sarà ancora più duro senza "La rivista del fantastico", oppure potrai raccoglierti in te stesso con maggiore calma e scrivere anche tu i tuoi "Cent'anni di solitudine"? A presto risentirti.

Caro Eternauta, a scriverti è l'associazione "More than comics", nata circa un anno fa dalla comune passione e dall'impegno di sette ragazzi amanti del fumetto, con lo scopo di promuovere, sostenere ed incoraggiare questa loro passione, e nella speranza che la loro attività possa un giorno portare questa espressione artistica ad essere riconosciuta come tale.
A questo scopo, già da tempo abbiamo avviato una serie di attività ed iniziative, quali incontri settimanali di discussione, viaggi in comitiva a mostre e conventions, organizzazione di incontri con autori, esperienza di creazione di una fanzine, istituzione di un bollettino informativo, ed altre, che, oltre ad averci fatto acquisire una certa esperienza, ci hanno portato a raccogliere circa un centinaio di iscrizioni.
Grazie a tutto questo, da circa quattro mesi siamo al lavoro su un nuovo progetto che per noi ha sempre avuto grande importanza e che non avremmo mai immaginato di poter attuare così presto, e che per vari motivi abbiamo

preferito non rendere noto fino a che esso non fosse totalmente attivo, cioè quello relativo alla creazione di una "Biblioteca del fumetto".
Il quattro febbraio scorso alle ore nove e trenta, con il classico taglio del nastro rosso ad opera del disegnatore dylandoghiano Corrado Roi, i nostri impegni e i nostri sforzi si sono finalmente concretizzati e questo progetto è diventato realtà; oltre cinquemila albi a fumetti, raccolti esclusivamente attraverso donazioni di materiale o autofinanziamenti, un panorama che spazia tra tutte le produzioni e tra tutti i generi, fumetto "popolare" e "d'autore", materiale in italiano e in lingua originale, comics e manga, sono ora a disposizione gratuita di chiunque ne voglia usufruire.
Ti saremo perciò grati se attraverso le pagine della tua rivista potessimo pubblicare, a beneficio di quanti fossero interessati a tutto questo, l'indirizzo della Fumettoteca e un contatto telefonico per le informazioni: "La Fumettoteca", in vicolo Landriani n. 6, 21052 Busto Arsizio, (Varese); per informazioni, tel. 0331/638606 (Andrea), 0331/622407 (Giovanni), 0331/681422 (Matteo). Ci preme infine sottolineare che non è nostra presunzione pensare che questa nostra iniziativa sia la prima del suo genere, ed è anzi nostra speranza che così non sia, anche se non abbiamo notizie in merito.
Speriamo infine che tutto questo possa servire da spunto o da incoraggiamento a quanti volessero cimentarsi nella realizzazione di analoghi progetti, e da parte nostra ci rendiamo disponibili a dare tutto il nostro aiuto a gruppi o singoli che vorranno intraprendere tali iniziative.

Il direttivo del "More than comics"

Cari ragazzi, è sempre con immenso piacere che pubblichiamo lettere come questa. Iniziative come la vostra fanno un gran bene a tutto il movimento fumettistico ed è giusto che le riviste del settore diano il maggior spazio possibile alla diffusione di notizie del genere. È nata una fumettoteca a Busto Arsizio, grazie alla passione di pochi: speriamo che siano molti coloro che ne trarranno beneficio. Cinquemila titoli non sono affatto male per cominciare, e siamo sicuri che sono destinati ad aumentare in maniera vertiginosa.
Un piccolo consiglio; cercate di sollecitare – sempre che non l'abbiate già fatto! – le case editrici a spedirvi una copia-omaggio di tutte le pubblicazioni. In questo modo, in capo a pochi mesi la vostra Fumettoteca si arricchirà di parecchi titoli, e il tutto in maniera assolutamente gratuita e perciò indolore per le vostre tasche! Dalle vostre parole, traspare una passione autentica. Il demone del fumetto vi possiede, e non c'è esorcismo che tenga per mandarlo via!

Caro Eternauta, sono un ragazzo di diciannove anni e compro regolarmente la tua rivista da un paio d'anni. La preferisco alla *gemella* "Comic Art" perché ospita molti articoli dedicati al fantastico mondo del fantastico: scusa la ripetizione, che era voluta in quanto volevo che risultasse un rafforzativo su quella che è la mia principale passione.
Non ho domande da farti, se non una, certo molto importante: riuscirete a mantenere la qualità attuale, oppure precipiterete nella mediocrità come molte riviste vostre concorrenti? Anche voi, nella vostra storia recente, avete avuto delle cadute di gusto e di tono, ma io ho tenuto duro e la mia fedeltà è stata premiata. Oggi come oggi, "L'Eternauta" è la migliore rivista del settore, anche se io ho amato visceralmente, e al di sopra di tutto, il progetto "Cyborg" di Daniele Brolli.
Spero che pubblicherete la mia lettera, poiché è un atto d'amore ma anche un avvertimento "minaccioso". Comportatevi bene, e vi amerò per sempre; mollate un po' in qualità, e smetterò di comprarvi!

Ludovico Remigi

Caro Ludovico, la frase con cui chiudi la tua lettera riassume in maniera esemplare la spietata legge dell'editoria. Il pubblico è il giudice ultimo dei nostri sforzi, è l'arbitro che decide del successo – o dell'insuccesso – di una rivista. Quelle che tu definisci "cadute di gusto e di tono", magari hanno suscitato l'approvazione incondizionata di un'altra fascia di lettori. Accontentare tutti non è facile, forse è addirittura impossibile, ma l'attuale linea editoriale e la nuova veste grafica ci soddisfano abbastanza come professionisti del settore e come severissimi censori di noi stessi.
Ci comporteremo con onestà, impegnandoci sempre in maniera notevole, e poi sceglierai tu se varrà la pena di continuare a comprarci. Per quanto riguarda "Cyborg", abbiamo più volte sottolineato la bontà delle intenzioni di Daniele Brolli e del suo staff: peccato che il prodotto finito, come molte riviste belle e innovative, risultasse difficile da vendere. Ciao.

Caro Eternauta, sono una ragazza che ti scrive da Messina per sottolineare una cosa: come mai esistono ben poche eroine dei fumetti? Quelle che esistono, poi, impazzano nel ristretto e squallido ambito dell'eros, per non dire della pornografia. Che squallore! Le donne sono forse poco interessanti, poco portate per l'avventura? A me sembra esattamente il contrario.

Emanuela Ciaravalle

Cara Emanuela, hai perfettamente ragione; la tua analisi, però, può essere estesa al cinema e alla letteratura con la stessa facilità. Per quanto riguarda il fumetto, Sergio Bonelli, per ora soltanto sulle pagine di "Nathan Never", sta iniziando a varare e a proporre al pubblico un'eroina sicuramente in grado di competere alla pari con i suoi colleghi del "sesso forte"(?), dal nome suggestivo di "Legs Weaver".
Per ora fermiamoci qui, anche se ci ripromettiamo di ritornare sull'argomento, magari con un articolo che approfondisca in maniera più esauriente i quesiti da te sollevati. Questa è una promessa; a presto.

L'Eternauta

Anteprime & backstage

di Roberto Milan & Pierfilippo Siena

È sicuramente difficile valutare nella sua complessità il ruolo avuto dalla casa di produzione inglese "Hammer Film" nell'evoluzione della cinematografia orrorifica. La cosa certa è che si tratta di un contributo estremamente consistente, capace di influenzare per circa un ventennio gli stilemi di buona parte della produzione internazionale.

Fondata nel novembre del 1934,

la Hammer Productions inizia a dedicarsi al cinema fantastico a partire dal 1952, sfornando una innumerevole serie di pellicole dalla qualità estremamente altalenante ed interrompendo l'attività verso la fine degli anni settanta, dopo aver concorso a lanciare registi come Terence Fisher e Val Guest ed attori come Christopher Lee e Peter Cushing.
Ora, grazie all'interessamento del regista Richard Donner (di cui ricordiamo pellicole come "Il Presagio", "Superman", "Ladyhawke") e dei dirigenti della Warner Bros, l'affermato marchio della casa britannica si riaffaccia sul palcoscenico internazionale con alle spalle un ambizioso piano di rilancio.
Illustrato recentemente dal neo-direttore Roy Skeggs, il programma prevede la realizzazione di ben 19 pellicole cinematografiche e di una serie televisiva composta da 44 episodi. Fra i lungometraggi, numerosi sono i rifacimenti di alcuni famosi "classici" prodotti in passato dalla stessa Hammer.
A questo proposito, il progetto che si trova nella più avanzata fase di realizzazione è proprio **The Quatermas Xperiment**, ovverosia il "remake" dell'apprezzabile **L'Astronave Atomica del Dr. Quatermas**, girato nel 1955 da Val Guest.
Il soggetto originale di Nigel Kneale è stato per l'occasione leggermente modificato dalla nuova sceneggiatura di Dan O'Bannon (**Alien**) e Dennis Wheatley. La trama narra il traumatico ritorno sulla terra di una missione spaziale; contaminato da una misteriosa forza aliena un astronauta sopravvissuto si trasforma gradualmente in un orribile mostro, mentre lo scienziato Quatermas indaga sulle cause della tremenda mutazione. Il costo complessivo dell'opera si aggira attorno ai 40 milioni di dollari.

Altri tre "remake" sono previsti

a breve termine. Le pellicole originali a cui si ispirano sono **The Devil Rides Out**, girato nel 1968 da Terence Fisher, **Stolen Face** (1952) sempre dello stesso Fisher e **Taste of Fear** (1961, noto anche come **Scream of Fear**) di Seth Holt.
Nel primo lungometraggio, Christopher Lee ricopriva il ruolo di Duc De Richeleau, uno studioso dell'occulto chiamato ad affrontare

**Il ciclope apparso nell'episodio di "Lost in space" intitolato "There Were Giants in the Earth".
Nella pagina a fianco, nell'ordine: Christopher Lee, protagonista dell'originale "The Devil Rides Out"; Richard Wordsworth, lo sfortunato astronauta nell'edizione originale di "L'astronave atomica del Dr. Quatermas".**

un gruppo di malvagi adoratori di satana. Nel secondo un chirurgo plastico trasformava il volto di una psicopatica criminale nell'esatta replica del proprio amore morto, ed infine nel film di Holt qualcuno complottava per rendere pazza una giovane donna, nella miglior tradizione di opere come "Angoscia" di George Cukor.
Oltre ai rifacimenti la nuova Hammer ha in programma anche pellicole originali, a partire da **Children of the Wolf** diretto dall'inglese John Hough, già regista di "Le Figlie di Dracula". Ispirato al tema del licantropismo, il film è interpretato da Lesley-Anne Down e coprodotto dalla Movie Acquisitions Company. La lavorazione dell'opera è praticamente completata e la sua uscita è prevista negli Stati Uniti per la fine dell'estate.
Solo sulla carta è invece il progetto di Richard Donner intitolato **Hideous Whispers**, così come l'adattamento cinematografico del romanzo di Anne Rice **The Witching Hour**.
Per quanto riguarda invece la serie televisiva, metà dei 44 episodi previsti verranno girati in Gran Bretagna mentre i rimanenti saranno realizzati in America. Fra i registi coinvolti troviamo lo stesso Donner, Joe Dante (**Gremlins**) e, probabilmente, Brian De Palma (**Omicidio a Luci Rosse**, **Gli Intoccabili**).
Ciascun telefilm, della durata di circa un'ora, dovrebbe ispirarsi a bizzarre storie di fantasmi scritte sia da autori "classici" (Poe, Le Fanu, Stoker) sia da scrittori contemporanei. Il titolo provvisorio della serie è **The Haunted House of Hammer**.

R.M.

GLI EFFETTI SPECIALI CINEMATOGRAFICI

Se "Star Trek" negli Stati Uniti d'America prima e nel resto del mondo dopo è stata la serie televisiva di argomento fantascientifico più amata dal pubblico, non si può comunque affermare che fosse l'unica presente sui teleschermi negli anni Sessanta. Molti telefilm "concorrenti" vennero infatti prodotti in quel decennio sia dalla NBC-TV, la stessa di "Star Trek", che dalle rivali ABC-TV e CBS-TV.
Tra le più riuscite e divertenti, la prima in ordine di tempo fu "The outer limits". In bianco e nero, della durata di un'ora per episodio, "The outer limits" della ABC-TV venne trasmessa dal 1963 al 1975 e gli argomenti trattati comprendevano le invasioni aliene, i viaggi nel tempo e gli accessi alle altre dimensioni. Per la realizzazione degli effetti speciali si ricorse alla Ray Mercer Company ed a Ralph Rodine, Jim Danforth, Al Hamm, Wah Chang, Tim Barr e Gene Warren, quest'ultimo padre del Gene Warren Jr. che oggi è a capo della Fantasy II, vincitrice del premio Oscar 1992 per gli effetti speciali visivi del film "Terminator 2 il giorno del giudizio".
"Voyage to the bottom of the sea", sempre della ABC-TV, durò la bellezza di ben centoundici episodi di un'ora l'uno dal 1964 al 1968 ed è stata recentemente trasmessa anche in Italia. Prima in bianco e nero e poi a colori, "Voyage to the bottom of the sea" raccontava le avventure dell'equipaggio del sommergibile a propulsione nucleare "Seaview".
Il mago degli effetti speciali L.B. Abbott, plurivincitore di Oscar, venne chiamato a supervisionare gli effetti della serie. La maggior parte di essi fu filmata, per le inquadrature sulla superficie dell'oceano, nel Fred Sersen Lake cioè il bacino artificiale con fondale dipinto del quale abbiamo già parlato in un precedente articolo, ed in una cisterna d'acqua chiamata Green Tank per quelle subacquee. In entrambi i casi i tecnici si servirono di varie miniature del sottomarino.
Tra gli altri modelli costruiti ricordiamo almeno il "Flying Sub", un veicolo anfibio volante che all'occorrenza veniva sganciato dal battellomadre. Gli effetti speciali della serie televisiva "Voyage to the bottom of the sea" ricevettero l'Academy Award per la stagione 1964-65 ed anche per quella 1965-66. "Lost in space", della CBS-TV, andò in onda dal 1965 al 1968 ed i suoi episodi di un'ora ciascuno furono girati sia in bianco e nero che a colori.
La "Space family Robinson", in rotta verso Alpha Centauri a bordo della propria astronave/disco volante "Jupiter 2", si perde nello spazio come suggerisce il titolo della serie. Da quel momento, i protagonisti incappano in una serie di avventure che li porta persino a ritornare sulla Terra dell'anno 1940 e a venire scambiati, naturalmente, per un U.F.O. proveniente da un altro pianeta. "Lost in space" ebbe i suoi effetti speciali firmati, ancora una volta, da L.B. Abbott e Howard Lydecker i quali si guadagnarono una Academy nomination per la stagione 1965-66.
Sia con i veicoli di "Lost in space" che con quelli di "The Invaders" e "Land of the giants" però, entrambi della ABC-TV, eravamo ancora lontani dal "design" ispirato e "tecnologicamente" credibile che ci verrà proposto dai "serial" britannici prodotti da Gerry e Sylvia Andeson.
Lo "Jupiter 2" infatti è solo un disco volante privo di vistosi dettagli mentre ancora più poveri risultano essere gli U.F.O. di "The Invaders". Ma i tempi erano destinati a cambiare rapidamente.

P.S.

Come uscire (fantasticamente) da Tangentopoli

di Gianfranco de Turris

E dunque Tangentopoli fa il suo ingresso – diretto e indiretto – nella narrativa dell'immaginario in ben due-romanzi-due... Impossibile? Possibilissimo invece, perché lo schema che il nostro genere letterario segue in fondo è sempre lo stesso: acquisisce la realtà, gli spunti che essa costantemente gli offre, e li stravolge, modifica, adatta, reinventa, estrapola, manipola secondo i canoni e i parametri dell'orrore, del fantastico, della fantascienza e così via.

Mario Baudino

Nel nostro caso non è andata

diversamente: il clima e gli avvenimenti degli ultimi ventiquattro mesi hanno sollecitato due autori (un giornalista ed una nota scrittrice) a rivisitarli in chiave fantastico-surreale (**In volo per affari** di Mario Baudino, Rizzoli, 1994) e in chiave fantascientifica con un po' di sovrannaturale e ucronia insieme (**Progetto Burlamacchi** di Francesca Duranti, Rizzoli, 1994). A dimostrazione anche come una stessa materia possa produrre risposte diverse, offrire diverse suggestioni, a seconda della sensibilità e degli interessi di ognuno.

Con un aspetto qui in comune. Il desiderio, o anche la volontà, di uscire da Tangentopoli, di trovare un mezzo personale o collettivo, materiale o spirituale, per lasciarsi alle spalle una stagione di corruzione diffusa, di amoralità generalizzata, di egoismo a tutto campo, di interessi privati a discapito della collettività, che ha caratterizzato molti decenni della nostra vita di nazione. E mentre Baudino ha scritto un apologo surreale imperniato sulle avventure di un Protagonista (viene chiamato così) che è un po' il simbolo di ognuno di noi, la Duranti ci ha dato un testo più corale che si basa su un'idea a metà strada, come si è accennato, tra la *science fiction* e il "miracolo laico".

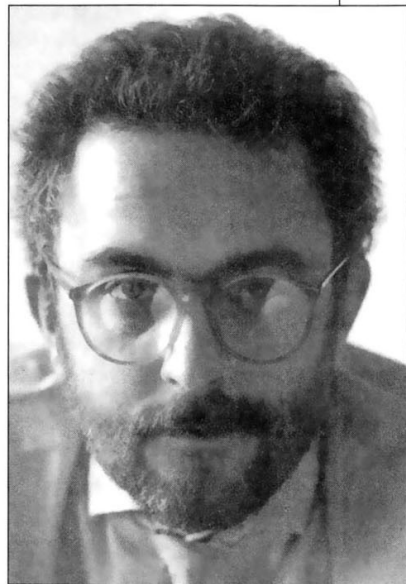
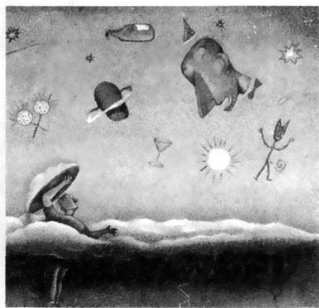
Un uomo «argonauta involontario» perché levita, s'innalza e vola, senza che lo voglia; un «gatto parlante» dal cui punto di vista spesso sono osservati gli avvenimenti (ma soltanto alla fine lo si capisce); una ragazza, Anna, che non si accorge che il suo fidanzato, il Protagonista, può sollevarsi dal suolo; un potente uomo politico locale, Ulderico Chetta, che mette in piedi una Iniziativa umanitaria che però ha anche lo scopo di creare un giro di mazzette per portare «contributi alle fazioni» che hanno appoggiato questa o quella impresa che fa parte dell'affare; un ex sacerdote spretato che ha creato i Piccoli Apostoli, ragazzi che vanno di porta in porta a vendere cianfrusaglie; una inchiesta della magistratura che parte da una delazione e coinvolgerà un unico capro espiatorio, il povero Protagonista nel frattempo diventato consulente scientifico dell'Iniziativa e per la stampa assurto al rango di Grande Corruttore; una Grande Tangente multimiliardaria di cui il Protagonista potrebbe impossessarsi e alla quale invece rinuncia; un'avventura nata ascoltando il **Don Giovanni** e conclusa ascoltando il **Falstaff**; un carosello aereo finale in cui si mescolano le suggestioni di Folon e Chagall, Fellini e **Miracolo a Milano**.

Di questo e di altro ancora Mario Baudino parla con mano lieve nel suo **In viaggio per affari**, chiaramente una favola moderna e simbolica: il Protagonista si trova ad avere il «dono gratuito» della levitazione, come certi santi o certi maghi, di cui però nessuno, nel conformismo generale e nella paura di un fatto che sconvolge le regole acquisite, dà segno di accorgersi; ma lui stesso – che è in fondo un "meschino" – non è capace di «disciplinarlo e piegarlo»; la sua voglia di «fare il gentiluomo e non più servir» (come canta Leporello nel **Don Giovanni**) lo porta nelle spire di Tangentopoli dove riuscirà al massimo a fare grandi balzi solo per «scaricare le tensioni»; gli unici che si renderanno perfettamente conto di questa sua facoltà sono i detenuti della prigione in cui verrà rinchiuso, che tenteranno invano (lanciandolo in aria o dalle finestre e riducendolo in fin di vita) di fargli ripetere i suoi *exploit*; il Protagonista capisce allora che «l'arrembaggio al prestigio sociale e quindi alla ricchezza erano stati un'illusione» e che «il suo corpo stava ben attaccato al suolo come gravato da un peso di una colpa intravista per la prima volta».

Evidente il simbolismo

del volo e della leggerezza da un lato, della pesantezza dall'altro. L'indifferenza non paga. Si riscatta non impadronendosi della Grande Tangente in un ultimo volo.

Così, ascoltando questa volta il **Falstaff** (epopea proprio della pe-

santezza) decide che è «tempo di fuggire» e questa volta volontariamente si mette a volare («si sentiva leggero, leggerissimo e saggio»), innalzandosi con il proprio gatto «in una grande bolla di stupore collettivo». Lo seguono attaccati ad un drago uscito da chissà dove (e che in precedenza l'ex sacerdote aveva definito «primo tentatore e maieuta della sapienza») i vari protagonisti della storia: la redenzione e la consapevolezza del Protagonista coinvolgono tutti gli altri "manigoldi"?

Il finale non è, dunque, pessimista dal punto di vista di una rigenerazione interiore come quello del Progetto Burlamacchi descritto nell'omonimo romanzo da Francesca Duranti, la scrittrice che – come ho detto più volte – personalmente vedo alle origini di quell'opera di scardinamento delle palizzate realistiche del *mainstream* e di conseguenza dell'accettazione del "fantastico" da parte della grande editoria esattamente dieci anni fa, quando uscì il suo straordinario **La casa sul lago della luna**.

Questo romanzo, insieme ad altri di Berbotto, Vacca, Manfredi, D'Eramo apparvero in breve spazio di tempo in collane non specializzate e affiancarono al "realismo" l'orrore, la fantascienza, il fantastico in maniera definitiva.

Progetto Burlamacchi giunge esattamente dopo due lustri: come **La casa sul lago della luna** era nel 1984 una satira della società letteraria italiana e di certa editoria mettendo in campo un libro ed un autore inesistenti, così l'ultimo lavoro della Duranti è una satira, assai più spietata e feroce dati i tempi mutati, della società televisiva, dei suoi divi fasulli, delle sue bugie moltiplicate all'infinito. E sullo sfondo, Tangentopoli... vale a dire un problema morale che coinvolge una intera nazione e il suo desiderio collettivo di riscatto nato dalla consapevolezza di quanto veniva compiuto alle sue spalle.

Su questo punta la scrittrice per una trama complessa. C'è, innanzitutto, un'idea fantascientifico-ucronica: quella di Antonio Micheli, professore d'informatica in un istituto tecnico, di creare con il computer "Bonzo" un programma di "storia alternativa": cosa sarebbe successo in Italia se fosse giunta a compimento la congiura antimedicea e filoprotestante di Francesco Burlamacchi che nel 1548 voleva creare una federazione di città toscane. Quale piega avrebbe preso la storia futura d'Italia se Burlamacchi non fosse stato decapitato?

C'è un'idea fantastica:

il ritrovamento a Villa Seberg nei pressi di Lucca, già abitata da Burlamacchi e dove vive adesso la famiglia Pacini, del Volto Santo originale, la miracolosa statua lignea venerata nella città toscana in forma di copia (ma nessuno lo dice o lo sa).

Una pergamena rivela al giovane Ruggero che l'ha fatta scomparire nel 1273 Jacopo di Neri, frate pittore e ubriacone, che pensava di farla poi riapparire miracolosamente per produrre un salutare scossone in una Chiesa e tra fedeli decaduti moralmente. Un fulmine lo incenerì e impedì al trafugatore di mettere in pratica il suo progetto (simile negli intenti, dedurranno poi i protagonisti, a quello di Burlamacchi).

C'è un'idea sovrannaturale con contorno esoterico (anche se l'autrice potrà non essere d'accordo). Nella casa, prima di fra' Jacopo, poi di Burlamacchi, quindi dei Pacini, si aggira un fantasma, una presenza immateriale, un Proprietario Invisibile che condiziona i suoi abitatori in direzione di questo scopo, di questo progetto rigeneratore.

Ma non è quello del francese Van der Lippe fuggito da Parigi con le sue donne durante la Rivoluzione Francese e che – secondo il popolo – sarebbe l'amante fantasma delle donne che frequentano nei secoli la magione, bensì proprio del religioso trafugatore che tenta di condizionare di volta in volta le persone adatte: Burlamacchi e adesso il professor Furlanetto.

Questi, tuttologo televisivo della più bell'acqua (filosofo, sociologo, letterato, ecc.) volutamente cinico e falsamente vacuo, ma interessato all'occulto, *star* di futili *talk show*, inizialmente si oppone al progetto che il professor Micheli e il giovane Ruggero vorrebbero portare avanti (cioè, concludere la missione di Jacopo di Neri e Burlamacchi, facendo riapparire miracolosamente il Volto Santo vero nel 1993 innescando così un'opera di rigenerazione delle coscienze individuali e della nazione sconvolta dal fango di Tangentopoli), ma vorrebbe vendere la preziosa statua lignea a un petroliere texano.

Per far ciò intende sedurre Giulia, madre di Ruggero, e portarla sulle sue idee: nella «stanza del bosco dipinto», pensa di scontrarsi con il fantasma di Van der Lippe (cui si avvede di assomigliare moralmente), mentre invece verrà in contatto proprio con l'essenza dell'antico frate. Da qui, il «cambiamento», la «trasformazione», la «rigenerazione», la «mutazione profonda», il «miracolo»: «ero morto e resuscitato», «era un altro», «mi ero autopartorito», spiega Furlanetto. Che cos'è questa se non un esoterico mutamento di *status* spirituale, quasi un'operazione di alchimia interiore? La stella televisiva si converte alla necessità di produrre un "falso miracolo" per spronare la gente disgustata verso una nuova consapevolezza.

C'è quindi anche una componente utopica: deve verificarsi un *quid* per far lasciare alle spalle degli italiani i loro difetti, nati, secondo la Duranti, da un errato rapporto con lo Stato, la Chiesa e quindi la Società (ci sarebbe solo da obiettare se veramente lo spirito della Riforma protestante avrebbe evitato tutto ciò, ma questo è un altro discorso). C'è infine l'aspetto satirico-pessimistico. La critica della vacuità televisiva è particolarmente efficace ma quasi senza speranza: la gente sarà pur indignata delle malefatte dei tangentocrati, ma non al punto da uscire dalla *trance* prodotta dal piccolo schermo e farsi parte **attiva** e **consapevole** di una rivolta interiore che, in prospettiva, eviti nuovamente di cadere nella melma della corruzione. Il miracolo della riapparizione del Volto Santo in "diretta TV" condotta da Furlanetto è un fallimento, uno scacco, lascia i videodipendenti nella più completa indifferenza. La Maligna Provvidenza prevale ancora, come il Cattivo Demiurgo di Cioran. Tutto resta come prima...

Dunque, si può uscire fantasticamente e fantascientificamente da Tangentopoli, volendo, sul piano personale e collettivo. Basta volerlo. Ma lo vorremmo, poi?

Il ciberspazio protagonista di "role playing"

di Luca Giuliano

Il filone cyberpunk ha ormai superato la soglia degli appassionati per diventare un luogo comune della fantascienza a sfondo sociale.

A partire dal "Neuromante"

di William Gibson, del 1984 (Editrice Nord), il ciberspazio è ormai un paesaggio consueto del nostro tempo, visitato dai moderni cowboy dell'informatica, frequentatori assidui della rete Internet e delle infinite BBS sparse qua e là in mezzo a cavi telefonici e fibre ottiche, utenti di caselle postali elettroniche, esperti di nodi e procedure login, lettori di *Virtual* e, prossimamente, potenziali consumatori della TV interattiva e del cybersex sterilizzato.

Il movimento letterario dei cantori della pirateria informatica ha generato un vero e proprio fenomeno politico-culturale.

Le sue radici hanno origini lontane, nella controcultura degli anni Settanta e nel cyber psichedelico e un po' misticheggiante di un Timothy Leary. Chi si vuole documentare in fretta può farlo ottimamente sull'*Antologia Cyberpunk* (Shake Edizioni Underground, presso le Librerie Feltrinelli), oppure leggere la recentissima traduzione di *Mirrorshades*, una rassegna completa del movimento cyberpunk nei suoi anni migliori, a cura di Bruce Sterling (Bompiani).

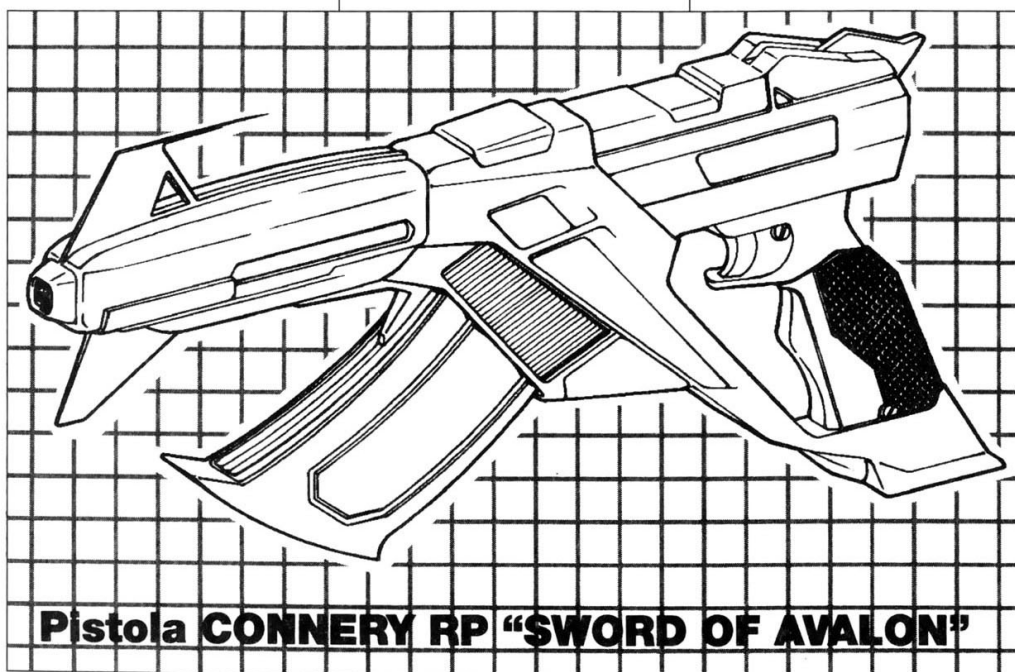
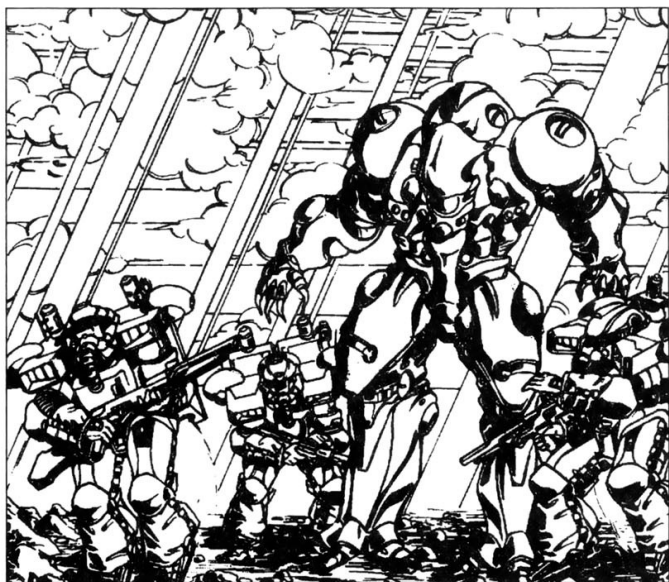
Il fumetto italiano ha trovato

l'interprete ideale di queste atmosfere in Nathan Never, il personaggio ideato da Medda, Serra e Vigna per Bonelli Editore. In un futuro tetro e caotico, in cui la tecnologia più avanzata convive con le peggiori brutalità e violenze, le Agenzie Private di Sicurezza e Vigilanza, autorizzate da un decreto governativo noto come Callaghan Act, affiancano le forze di polizia nella lotta contro il crimine. Nathan Never appartiene a una di queste, l'Agenzia Alfa diretta da Edward Reiser. Lo scenario è quello prefigurato dalla fantascienza pessimistica per il XXI secolo prossimo venturo: immense megalopoli di acciaio, cristallo, cemento e luci al neon, cresciute a piani sovrapposti quando l'estensione orizzontale non è più stata sufficiente a far fronte all'esplosione demografica; città-stato moderne e perfettamente attrezzate nei livelli più alti abitati dai ricchi, ma brulicanti di criminali, diseredati e mutanti nei livelli più bassi nei quali nessuna sorveglianza è possibile.

Roberto Genovesi, già noto agli appassionati di Nathan Never per l'ideazione del videogioco omonimo prodotto dalla Genias, ha trasformato tutto questo in uno splendido sourcebook per il gioco di ruolo *Cyberpunk 2.0.2.0.* (Stratelibri). Una scelta quanto mai opportuna, dal momento che il sistema *Cyberpunk* presenta un'ambientazione affine e facilmente integrabile con quella del fumetto. Inoltre, il supplemento non ha nulla da invidiare ai prodotti originali della R. Talsorian Games, pertanto è un prodotto potenzialmente esportabile, visto anche il grande successo che Nathan Never sta raccogliendo un po' dovunque.

***Nathan Never Cyberpunk* offre**

ai giocatori di ruolo una quantità davvero considerevole di schede, informazioni, sviluppi originali del regolamento, nuovi personaggi, veicoli ed armi. Naturalmente non possono mancare gli specialisti dell'Agenzia Alfa, investigatori di alta qualità, dotati di sangue freddo,

***Nathan Never* di Roberto Genovesi (Stratelibri, L. 42.000); supplemento per il gioco di ruolo Cyberpunk 2.0.2.0.**

Pistola CONNERY RP "SWORD OF AVALON"

ampia preparazione e rispettosi della legge, come Nathan; tecnici qualificati in grado di riparare un *flyer* in avaria in condizioni di massimo stress; grandi professionisti del computer come Sigmund Baginof; o guerrieri come i trooper che indossano un'armatura di due tonnellate dotata dei più moderni dispositivi di attacco e distruzione: cannoncini perforanti, missili teleguidati, mitragliatori a mira telematica, granate e gas. La sezione dedicata a queste armature del XXI secolo, gli Esoscheletri Potenziati, costituisce quasi un gioco a sé stante e offre la possibilità di riprodurre scontri corazzati in uno scenario urbano, con il coinvolgimento di veicoli e armi micidiali, fino a simulare i classici dell'animazione giapponese come *Appleseed* e *Bubblegum Crisis*.

Diversamente dalla classica

ambientazione cyberpunk, in gran parte confinata in scenari metropolitani, Nathan Never ha una maggiore confidenza con la frontiera spaziale. Sulla Luna c'è una colonia penale, Luna City, e una struttura di accoglienza per i passeggeri in transito; gran parte della popolazione della Terra vive su stazioni orbitali che portano i nomi di Tersicore, Calliope, Urania, Melpomene e Talia. A poco a poco queste colonie hanno acquisito autonomia e stanno sviluppando politiche separatiste. Un capitolo tratto dal supplemento *Gravità Zero* permette di ambientare le avventure nello spazio, pilotare spazioplani, accedere all'attività extra veicolare e affrontare il combattimento spaziale.

Il volume è completato da due avventure introduttive.

La prima, "L'Esame", inizia con un «Vediamo casa sai fare pivello!» che è tutto un programma. Più che un'avventura è un completamento originale della procedura di creazione del personaggio. Si tratta appunto del test di ammissione cui l'Agenzia Alfa sottopone i giovani che chiedono di essere arruolati. Il test è introdotto da Edward Reiser con l'assistenza dello stesso Nathan Never. Il test è stato concepito per un solo personaggio per volta, ma può essere facilmente ripetuto, lasciando che i giocatori assistano alle prove del collega. La seconda avventura, "Guerra alla Yakuza", porta i neo-agenti ad affrontare direttamente la potente mafia giapponese e mette in gioco alcune delle situazioni più tipiche che si incontrano negli albi a fumetti.

Per i lettori di Nathan Never, anche se non sono giocatori di ruolo, sarà un vero piacere ritrovare le schede tecniche degli albi con la descrizione dettagliata delle meraviglie tecnologiche del futuro. Per il giocatore di ruolo c'è un'inconsueta ma piacevole abbondanza di materiale visivo che non è soltanto illustrativo, ma "giocabile". I disegni, specialmente quelli di Paolo Parente, sono all'altezza delle aspettative.

L'Europa sta vivendo un momento di fortissima crisi economica e culturale, che ha fatto di questo continente una sorta di immenso monumento alla decadenza. Nell'America del Nord, dove vive Nathan Never, sono cresciute a dismisura due immense metropoli, i cui confini si estendono fino a quasi toccarsi. Una è situata sulla costa orientale – è qui che vive il nostro investigatore – e l'altra sulla costa occidentale.

Un omicidio al minuto, una rapina ogni tre minuti, è questo il bilancio della criminalità nelle grandi metropoli; e potrebbe essere ancora peggiore, se non vi fossero le Agenzie Private di Sicurezza e Vigilanza ad affiancare le forze di polizia.

«...Questa è una Agenzia privata... Noi abbiamo bisogno di risultati per andare avanti... Abbiamo clienti i cui problemi vanno risolti in modo professionale e deciso! Noi non siamo la polizia! A noi non ci pagano i contribuenti!...» (Edward Reiser)

Cyberpunk 2.0.2.0. di Mike Pondsmith (R. Talsorian Games, tr. it. a cura della Stratelibri) è sicuramente uno dei migliori GdR dedicati a questo argomento. L'ambientazione originale è delle più classiche: megalopoli battute dalla pioggia incessante e scarsamente illuminate dalle luci al neon; mondi in rovina, spezzati nel tessuto sociale e in preda a violenze di ogni genere; grandi Corporazioni multinazionali che controllano i mercati, i governi, le nazioni; biotecnologie sofisticate con innesti uomo-macchina sorprendenti; e, soprattutto, la Rete (la Matrice), l'immenso sistema di telecomunicazioni che collega fra di loro tutti i computer e le linee telefoniche della Terra: il ciberspazio, in cui scorrazzano i Netrunner, gli incursori cibernetici, i veri protagonisti di questo mondo e di questo gioco. Gli altri personaggi, raggruppati in classi, sono: il Rocker, l'artista ribelle, il trascinatore di folle che usa la sua musica scatenata e antagonista come strumento di critica sociale; il Solitario, assassino o guardia del corpo, ma sempre mercenario al servizio di chi paga di più; il Tecnico, il chirurgo delle macchine (e degli uomini-macchina), indispensabile in un mondo altamente tecnologico i cui tutti usano tutto senza sapere come funziona; il Reporter, il cacciatore di notizie, il nemico giurato di ogni segretezza; il Poliziotto, difensore della legge ma anche supremo intimidatore del povero cittadino inerme; il Corporativo, l'uomo della Compagnia, con un illimitato accesso alle risorse di multinazionali che vantano bilanci non inferiori a quelli di qualsiasi nazione; il Ricettatore, l'uomo dei contatti e degli intrallazzi, informatore e contrabbandiere; e infine, il Nomade, il rappresentante di una infinità di branchi e famiglie che vagano senza sosta da uno stato all'altro, a bordo di veicoli di ogni genere, super armati e super corazzati.
La creazione del personaggio può essere completamente casuale (sistema "rapido", con lancio di 1d10 per ogni caratteristica); ad assegnazione di "Punti Personaggio" determinati casualmente con il lancio di 9d10; oppure pilotata dal Master (sistema "cinematografico") con assegnazioni di punteggi variabili da 80 (eroe protagonista) a 50 (comparsa). Il tutto è completato da un sistema di generazione del background del personaggio che, in pochi lanci di dado, permette di delineare le sue condizioni familiari, l'ambiente in cui è cresciuto, gli eventi più significativi del suo passato. È uno dei momenti più divertenti del gioco ed è un vero peccato rinunciarvi ricorrendo ai personaggi pre-generati che di solito vengono preparati dagli autori delle avventure. I giocatori si divertiranno di più se il Master evita di tenere troppo alti i punteggi dei personaggi, scegliendo il sistema cinematografico a non più di 65 punti, specialmente con personaggi alle prime armi destinati a crescere con l'esperienza.
Il sistema di simulazione è basato sul confronto tra i punteggi delle abilità e delle caratteristiche (da 2 a 10) e i relativi gradi di difficoltà delle azioni (da 10 a 30), con gli opportuni aggiustamenti legati alla situazione, più il lancio di 1d10. Un modo facile e molto flessibile per risolvere qualsiasi situazione. Le regole di combattimento (la "Febbre del Sabato Sera") seguono gli stessi principi, con qualche complicazione in più, dovendo tenere conto di diversi fattori contemporaneamente: rapidità, ripari, tipo di arma, distanza, ecc. Il risultato è spesso letale, ma ci sono i punti fortuna che permettono di mettere riparo alle situazioni più disperate. Oltre al gioco base "Sul filo del rasoio", è consigliabile procurarsi "Hardware", un supplemento sulla vita nello sprawl necessario soprattutto per chi desidera creare le proprie avventure, e "Database", con lo schermo del Master e uno scenario. Da segnalare, tra le altre cose, "Creature della Notte", un supplemento che introduce nel mondo cyberpunk toni da horror gotico e poteri paranormali utili per sviluppare in modo adeguato il tema dei "mutanti" che, nel mondo di Nathan Never, sono una presenza significativa.

La guerra colpisce ancora

di Massimo Casa

A Giugno di quest'anno si celebra il cinquantesimo anniversario dello sbarco in Normandia: ma il 1994 è anche il decennale di un gioco sulla Seconda Guerra Mondiale ormai divenuto un classico, "Axis & Allies" (Milton Bradley, ultima edizione con regole in italiano, 1991).

Due "squadre" contrapposte si fronteggiano, come in un classico gioco di scacchiera: il Giappone e la Germania, cui è assimilata l'Italia, sono l'Asse; la Russia, la Gran Bretagna e gli Stati Uniti sono gli Alleati. L'ambientazione ricostruisce puntigliosamente le situazione della Seconda Guerra Mondiale alla fine del 1941. Ma quale sarà l'esito del conflitto? Il gioco offre possibilità di vittoria a ciascuno dei due schieramenti in campo. Come afferma il "generale Milton Bradley" nei suoi "chiarimenti alle regole" dell'ultima edizione, **Axis & Allies** è perfettamente bilanciato, purché i giocatori sappiano interpretare correttamente il loro ruolo. Non si può che dargli ragione: certo, i risultati dei dadi possono condizionare (a volte in modo sorprendente) l'andamento di questo o quello scontro. Ma l'esito di una partita dipende dalla capacità dei giocatori di saper impostare con successo una propria strategia.

Si gioca su una mappa del mondo divisa per territori come in **Risiko**: ogni territorio ha un valore numerico che dà reddito a chi lo possiede. Ciascuna delle potenze in gioco parte controllando un certo numero di territori: ha una capitale e una capacità produttiva, espressa in complessi industriali e soldi (certificati di produzione industriale), per un valore che corrisponde ai punti dei suoi territori. Questo reddito rappresenta la potenza finanziaria di ogni giocatore e si traduce in ogni turno di gioco in acquisto di nuove unità militari.

Le unità previste in **Axis & Allies** sintetizzano le caratteristiche della Seconda Guerra Mondiale. Ci sono le unità terrestri, fanteria e carri armati; quelle aeree, caccia e bombardieri; quelle navali, trasporti, sommergibili, portaerei e navi da guerra. Ciascuna unità ha movimento e potenza di combattimento propri: il gioco non vuole simulare il loro funzionamento, ma rappresentare la particolarità essenziale di ciascun pezzo. Ad esempio i sommergibili possono attaccare un pezzo avversario e, se lo colpiscono, affondarlo evitando una sua risposta. Comunque le differenze fra le varie unità si memorizzano rapidamente e soprattutto se ne comprende il diverso valore strategico. Lo schema di gioco è relativamente semplice: quando è il suo turno, il giocatore deve comprare le nuove unità di rinforzo, muovere, attaccare e infine piazzare i rinforzi. Naturalmente la vittoria arride a chi conquista le capitali nemiche: ma per l'Asse è anche possibile una vittoria "economica", se Germania e Giappone hanno un reddito totale che tocca o supera gli 84 punti. In partenza, gli Alleati (Russia, Gran Bretagna e Stati Uniti) hanno 90 punti, mentre l'Asse ne ha 57. È una sproporzione che si compensa con la superiorità militare dell'Asse nella prima mossa: la Germania e il Giappone dispongono di forze superiori e dislocate in punti strategici. Ma è chiaro che una vittoria finale dell'Asse si basa su una conquista territoriale vasta e schiacciante.

Già questa breve descrizione permette di capire la vera peculiarità di **Axis & Allies**: diversamente da un normale gioco di scacchiera, qui ogni giocatore ha una particolare logica e strategia di gioco. L'inizio del gioco è quasi obbligatoriamente segnato da un'offensiva tedesca e giapponese che deve essere il più efficace possibile, ma che va calcolata nei dettagli per acquisire un buon margine di vantaggio e respingere i contrattacchi alleati nelle mosse successive. Il tempo lavora contro l'Asse. Gli Alleati devono saper stringere i denti e organizzare la loro strategia con una scelta accurata dei territori strategici su cui dare battaglia e con un dosaggio sapiente delle forze. Questo non esclude "l'invenzione" di giocatori particolarmente fantasiosi che riescono a mettere in pratica mosse inaspettate e sorprendenti. E in una partita che dura 3 o 4 ore, la disattenzione e la stanchezza possono giocare brutti scherzi. Vale la pena quindi di analizzare le differenze fra i diversi protagonisti della guerra, osservando i loro diversi orizzonti strategici.

La strategia dell'Asse è quella di un'offensiva veloce e continua nei primi turni di gioco.

Il Tedesco è all'inizio il giocatore più forte, come potenza militare terrestre (ha 10 carri armati), aerea (ha 5 caccia e 1 bombardiere) e navale (ha una corazzata, 2 sommergibili e 2 trasporti). Il suo primo obiettivo è eliminare la flotta inglese dal Mediterraneo e dall'Atlantico e lanciarsi in una forte espansione territoriale in Africa del Nord, fino alla conquista di Egitto e Siria. Allo stesso tempo deve impegnare il Russo nel Caucaso, ripetendo in ogni turno l'offensiva per

indebolire sempre di più le capacità di risposta russe. Con la conquista di territori avversari, il reddito del Tedesco aumenta e si traduce in armate di terra (fanteria e carri) che garantiscono la continuità dell'espansione. L'obiettivo strategico del Tedesco è la Russia: se riesce a conquistare la Karelia, la partita è pressoché vinta. Il suo problema fondamentale è impedire o ritardare il più possibile la formazione di una flotta anglo-americana che possa sbarcare in Francia: in questo caso la sua espansione sarebbe arrestata e dovrebbe giocare unicamente in difesa.

Il Giapponese parte con poche risorse economiche, ma con una grande potenza militare. Nel Pacifico attacca la flotta americana alle Hawaii (Pearl Harbour), garantendosi per molti turni una supremazia navale ed aerea sull'Americano. Ma il suo orizzonte strategico è arrivare a minacciare Mosca da est: per questo la sua offensiva terrestre prende di mira l'Americano in Cina e il Russo nell'Asia del Nord: se l'avanzata gli riesce, il Giapponese potrà impegnare molte risorse del Russo, minacciando inoltre l'Inglese in India. Naturalmente dovrà assicurarsi delle forti retrovie e tenersi pronto a rintuzzare gli attacchi americani alle isole del sud Pacifico.

Anche per gli Alleati la strategia è complessa e diversificata: il segno comune è di resistere inizialmente alla pressione degli avversari, per arrivare a togliere loro l'iniziativa.

Il Russo è il giocatore che ha meno risorse economiche. Fanti e carri armati sono il nerbo della sua forza, per una strategia di resistenza di lunga durata. Per convenzione, il russo non può attaccare nel primo turno di gioco: allora deve rafforzarsi e puntare a far dissanguare il tedesco nel Caucaso (Stalingrado), scoraggiando con una forte difesa ogni attacco alla Karelia. Una volta partiti i contrattacchi anglo-americani in Africa, il Russo può prendere l'iniziativa attaccando il Tedesco in Norvegia e minacciandolo in Ucraina. Sul fronte orientale, deve riuscire a contrattaccare il Giapponese fino a bloccarlo. In ogni turno il Russo perde molte unità di terra, ma deve imparare a non scomporsi più di tanto e a dosare con attenzione l'impiego delle sue forze: per lui un carro armato o un'unità di fanteria in più possono risultare decisivi. Nella strategia degli Alleati il suo ruolo è fondamentale, per impegnare molte risorse dell'Asse e per dare fiato all'Inglese.

All'inizio del gioco, l'Inglese si vede eliminare flotta e unità di terra senza una possibilità di reazione immediata. Il suo ruolo è molto delicato: dovrà

avere un saldo controllo di nervi e una attenta lucidità per poter mettere in piedi le condizioni di un contrattacco efficace. L'Inglese deve diventare il primo antagonista del Tedesco, puntando alla ricostruzione di una flotta nell'Atlantico, che possa permettere sbarchi nel Nord Africa e soprattutto in Francia. Inoltre deve fronteggiare il Giapponese in Asia, mantenendo il controllo dell'India. Il suo obiettivo strategico è la conquista stabile della Francia per minacciare direttamente la Germania.

L'Americano è il giocatore più ricco. Ma è anche quello geograficamente più sfavorito: tagliato fuori dai teatri di battaglia, parte con lentezza e deve riorganizzare le sue forze a seconda delle linee di offensiva nemiche. Il suo problema è che deve muoversi su due fronti. Nel Pacifico, dopo qualche turno di gioco, deve riorganizzare una flotta potente attestata alle isole Salomone così da minacciare sia il Giappone che le Filippine, mettendo il Giapponese sulla difensiva. L'obiettivo è arrivare ad uno scontro decisivo con la flotta giapponese, ma in condizioni di superiorità. In Atlantico, l'Americano ha un ruolo fondamentale di appoggio all'azione dell'Inglese: una sua flotta può trasportare truppe che insidino il Tedesco in Africa con ondate di attacchi e che appoggino i tentativi dell'Inglese di aprire un secondo fronte in Francia.

Naturalmente, seguendo le indicazioni delle regole, **Axis & Allies** può essere giocato con le "armi strategiche". Questa opzione rappresenta il peso della tecnologia nello sviluppo della guerra: al suo turno ogni giocatore può comprare uno o più dadi e lanciarli. Se è fortunato, la tabella delle "armi speciali" gli dirà qual è l'arma speciale che ha avuto in sorte. È una possibilità divertente da sperimentare per rendere meno "di testa" il gioco: ma è consigliabile farne a meno, dato che la casualità impedisce ogni ragionamento lineare sulle strategie possibili per i giocatori. Fin dalla prima partita, chi gioca ad **Axis & Allies** si rende conto che deve anzitutto elaborare un piano che permetta di collegare fra loro i diversi turni di gioco. Ma non si può ragionare solo su se stessi: spesso si tratta di concertare con gli alleati le iniziative da prendere. Questo però non basta: occorre anche la comprensione delle mosse degli avversari, per poterle anticipare e strappare loro l'iniziativa. Insomma, il cuore del gioco è la saldezza di nervi e la duttilità con cui ciascuno prova a realizzare il proprio obiettivo strategico.

La battaglia di Carrhae

di Giovanni Brizzi

Se pure non ebbe un autentico valore epocale, se pure non è forse in tutto vero che essa «revolutionised ancient warfare» (Rasckhe), la battaglia di Carrhae, combattuta e disastrosamente perduta nel maggio del 53 a.C. dall'esercito di Crasso contro le forze del Surena, il feudatario che governava le terre di confine dell'impero partico, fu nondimeno un episodio assai importante nel quadro della storia militare antica.

Sul campo di Carrhae, nella parte

nord occidentale della Mesopotamia, si confrontarono infatti, per la prima volta dall'età di Alessandro il Macedone, due strutture militari profondamente diverse tra loro, espressione di due diverse realtà politiche e sociali.

Malgrado la nascita degli eserciti professionali, le fanterie del mondo classico – fossero oplitiche, falangitiche o legionarie – continuarono a richiamarsi idealmente alla struttura politica della città-stato, e restarono sempre, almeno in teoria, espressione di una milizia cittadina e simbolo quindi di un dovere civico, non di un privilegio aristocratico.

Al contrario, l'esercito partico era l'espressione di uno stato feudale e si componeva quasi esclusivamente di cavalieri, squadroni di cavalleria pesante, lancieri per lo più catafratti, che raccoglievano nei loro ranghi l'alta nobiltà feudale partica; e arcieri montati (*ippotoxotai*), nobili di rango inferiore e famigli che seguivano i loro signori in guerra equipaggiati con quelli che per essi costituivano strumenti quotidiani: il cavallo e l'arco. Poco o nulla contavano, all'interno di questa struttura, le fanterie, composte di contadini male armati e peggio addestrati; e dunque assai raramente impiegate.

Dei due corpi quello dei catafratti era originario dell'Asia centrale, delle regioni attorno al lago di Aral; e di origine presumibilmente scitica era anche quello degli arcieri montati. I cavalieri pesanti partici erano interamente protetti dall'armatura. Come il carattere feudale dei personaggi lascia intuire, quelle costruite per i grandi signori arsacidi erano corazze non standardizzate, ma individuali, che rispecchiavano il gusto e le possibilità economiche del committente; e che differivano quindi sia per il tipo di protezione (a lamine, a scaglie, in maglia metallica o miste), sia per il materiale prescelto (ferro o bronzo, ma anche legno, osso o pelle non conciata per le lamine; bronzo o ferro per la maglia).

Un'armatura analoga copriva anche il cavallo, di fronte e sui fianchi, pur lasciandolo libero sotto il ventre, onde non disturbarne il galoppo. L'armamento offensivo era costituito da una lunga lancia, il *kontos*, e da una sciabola, da una mazza o da un'ascia. Gli arcieri a cavallo erano armati semplicemente con l'arco composto. Nato nelle steppe dell'Asia centrale, tale strumento era formato da un nucleo in legno lungo il quale si disponevano sulla parte interna tendini animali, resistenti alla trazione, su quella esterna lamine di corno, resistenti alla compressione; il tutto, fermato con collanti, veniva fasciato con tendini animali scelti, e poi coperto di lacche o vernici. Non facile da tendere, l'arma era però dotata di grande potenza.

Al momento della spedizione

di Crasso i Romani non avevano forse, sullo stato partico, né idee molto precise, né informazioni attendibili; è probabile che essi non lo credessero in nulla diverso dalle monarchie ellenistico-orientali tante volte affrontate in passato (Gabba). Certo sapevano che quello nemico era un esercito composto essenzialmente di cavalieri: lo dimostrano sia la direttrice di marcia, con un fianco riparato dal corso del Balissos (Belikh), sia la formazione assunta, l'*agmen quadratum*, particolarmente opportuna al cospetto di preponderanti forze montate. Ma credevano forse che esso non fosse più pericoloso, ad esempio, delle truppe berbere di Bocco e Giugurta affrontate cinquant'anni prima.

Dal canto loro, neppure gli Arsacidi

conoscevano davvero il loro nemico. Pur avvezzi a scontrarsi per lo più contro forze similari, i cavalieri partici avevano dovuto però affrontare, nel loro ambiente di origine, anche forze appiedate. Queste non erano, tuttavia, le fanterie di linea del mondo classico, perfettamente equipaggiate, protette spesso dall'armatura e capaci sia di manovrare, sia di battersi in formazione serrata; nella maggior parte dei casi, anzi, non si trattava neppure di eserciti, ma di accozzaglie eterogenee, moltitudini migranti in cerca di terre, bande di servi riottosi.

Contro avversari simili, numerosi ma armati in modo del tutto insufficiente, la tattica era in fondo analoga a quella spesso adottata in seguito dalle cavallerie feudali del Medioevo, per esempio contro i contadini in rivolta: si cercava, impiegando gli arcieri come cani da pastore, di concentrare il nemico in masse compatte. Con ciò si favoriva il tiro degli *ippotoxotai*; ma, soprattutto, si permetteva l'attacco dei catafratti, che penetravano a fondo tra le file nemiche con le loro cariche e, una volta spezzato il *kontos*, continuavano poi, con l'arma corta, il massacro senza rischio di

Legionario armato con *scutum* ovale, elmo Montefortino, maglia metallica, due *pila* e spada.

nemici non protetti e incapaci di nuocere ad uomini tanto più potentemente armati di loro.
Nella prima fase della battaglia l'esercito romano raggiunse il Balissos. Dopo una breve sosta, Crasso ordinò di proseguire il cammino tenendo il fiume sulla sinistra, senza passarlo.
Lo schieramento prescelto dai Romani, l'*agmen quadratum* – una massiccia formazione di marcia che lasciava all'esterno, per un primo impiego, una parte dei cavalieri e degli armati alla leggiera – dovette per un attimo sembrare ai Parti, apparsi improvvisamente dietro le pieghe del terreno ondulato, l'ideale per un attacco con i catafratti.
Può bastare una mossa a fare la differenza tra disfatta e vittoria. Dimostrando l'intuito dei grandissimi generali, il Surena prese, sul campo di Carrhae, una decisione destinata a cambiare le sorti della battaglia. Una frazione prima di scatenare i suoi corazzieri contro una formazione raccolta, e dunque apparentemente ideale per questa tattica, il Surena comprese come i fanti che avanzavano nella piana fossero assai diversi dai disprezzati pedoni che i Parti erano abituati a disperdere.
Con la forza delle loro cariche gli squadroni corazzati sarebbero stati senz'altro capaci di travolgere formazioni compatte di legionari: questo, però, purché le loro linee non fossero molto profonde. L'*agmen quadratum*, però, avrebbe retto senz'altro all'urto; e la mischia che ne sarebbe seguita sarebbe stata fatale ai catafratti, privi di slancio, invischiati tra nemici abili quanto loro nel corpo a corpo e di loro molto più numerosi. Rovesciando la tattica tradizionale, il Surena mandò dunque avanti gli arcieri.
Gli armati alla leggiera romani, che Crasso fece uscire per primi, vennero respinti da una pioggia di dardi. Dopo questo tentativo l'esercito romano rimase apparentemente inerte, limitandosi a ripararsi alla meglio, in attesa che il nemico, esaurita la scorta di frecce, gli concedesse una qualche iniziativa.
La scoperta di una lunga teoria di cammelli carichi di dardi, verso i quali gli arcieri ripiegavano a turno per rifornirsi, costrinse Crasso ad inviare all'attacco il figlio Publio, al comando di un corpo di cavalieri, soprattutto Galli, arcieri e fanteria ausiliaria.
Chiedendo preziosi attimi di respiro al valore del figlio, egli intendeva, non tanto completare l'assetto, quanto mutarlo. Una volta scoperta la capacità dei Parti di rifornirsi indefinitamente di frecce, egli decise, a parer mio, di chiudere l'esercito a *testudo*, di adottare cioè una formazione compatta e raccolta come la precedente, ma assai meno vulnerabile al tiro degli arcieri. Per essere realizzata, tuttavia, questa prevedeva che i legionari fossero collocati all'esterno, a formare il perimetro, con gli scudi disposti ad embrice; mentre gli ausiliari, all'interno, sollevavano i loro per proteggere dai tiri a parabola. La nuova configurazione, del tutto opposta alla precedente, richiedeva però che le file fossero rovesciate: una manovra lunga, complessa, impossibile da compiersi sotto attacco e in spazi ristretti, che giustifica appieno sia la necessità di alleggerire la pressione, celandosi dietro un velo di cavalieri, sia l'esigenza di allontanari dal fiume, cercando spazi più ampi per manovrare.
L'azione di Crasso juniore si concluse tragicamente. Spinto dal suo coraggio e ansioso di venir finalmente a contatto con il nemico, egli non si limitò a proteggere il movimento delle legioni respingendone lontano gli arcieri montati; ma si lanciò al loro inseguimento e venne attirato là dove attendeva la cavalleria corazzata. Sorprese dal contrattacco nemico, malgrado l'eroico coraggio dei Galli le sue forze vennero prima sopraffatte e poi annientate dai catafratti e dagli arcieri partici; e lo stesso giovane, ferito e circondato coi superstiti su un'altura, si fece uccidere.
Mentre Crasso, informato dai messi della situazione disperata del figlio, ancora esitava a muovere in suo aiuto, temendo di compromettere la sicurezza dell'intera armata, ricomparvero i nemici, ostentando tra motteggi feroci la testa di Publio Crasso juniore su una picca. La fine del giovane e delle sue forze aveva inflitto al morale delle legioni – provato dalle perdite, ma soprattutto scosso dall'andamento sfavorevole della battaglia e dall'inerzia forzata – un ulteriore, durissimo colpo: lasciarsi nuovamente ridurre sulla difensiva avrebbe significato causarne comunque il tracollo definitivo. Occorreva tentar di assumere in qualche modo l'iniziativa.
Fu in questa terza fase che Crasso offrì al Surena l'occasione di usare finalmente al meglio il suo corpo di élite. Convinto della necessità di fare qualcosa, Crasso ordinò di alzare il grido di battaglia; e subito dopo cercò di dispiegare gradualmente le sue truppe nella piana. Il risultato fu disastroso: appena uscite dal quadrato, infatti, forse mentre ancora stavano schierandosi, le prime coorti vennero assalite e distrutte dagli squadroni corazzati.

Dopo questa tragica dimostrazione

di impotenza, l'animo dei Romani era ormai definitivamente fiaccato. Neppure il calar della notte, con la momentanea interruzione degli attacchi partici, portò sollievo all'armata esausta. Il giorno dopo non è più di battaglia, ma di rotta. Un esercito in teoria ancor valido nonostante l'entità delle perdite cessa letteralmente di esistere come forza combattente tra le manifestazioni di indisciplina dei soldati e degli stessi ufficiali; e la sorte degli infelici Romani è il massacro che sempre tocca a fanterie allo sbando inseguite da forze montate.

KAN-DAGON, GENERALE DI RE KHALIA, DIFENSORE DI TAMMUZ, BALZA DALLA LASTRA DI GRANITO COME COMANDASSE ANCORA LE TRUPPE.
I PUZZOLENTI LANCERI RETTILIANI CI PUNGOLANO AI FIANCHI!
I FOTTUTI TROLL AVRANNO ATTACCATO COL SOLE ALLE SPALLE!
ARCIERI! PRONTI A...

C'E' SILENZIO NELLA CRIPTA QUANDO KHAN-DAGON SI BLOCCA SULL'UMIDO PAVIMENTO. PARE CONFUSO DA QUANTO VEDE.
SONO NUDO.

IL COMANDANTE GETTA INDIETRO LA MASSICCIA TESTA BIONDA E RIDE FORTE. "SONO NUDO!", ESPLODE, "NUDO COME UN MAIALINO!"

LA CONCUBINA REALE E' STUPEFATTA.
GRANDE BAAL! THENEF! NON AVEVO MAI VISTO UN CORPO COSI'.
CE L'HA COME UN TORO, SENZA DUBBIO. LE SUE DIMENSIONI E LE SUE PRESTAZIONI ERANO MITICHE.

IL TITANICO GUERRIERO INSPIRA L'ARIA STAGNANTE. SI VOLTA LENTAMENTE PER OSSERVARE IL LUOGO. IL SUO SGUARDO SI FERMA SU GHITA.
UNA DONNA! DOON-NA... VAGINA! TETTE LISCE COME MELONI!
TANTO TEMPO!
DOV'E' L'IDROMELE?
NO! PRIMA LA DONNA!
SONO IN FIAMME! DEVO AVERLA!
KHALIA IGNORA LA FREGOLA DEL MOSTRO E LO PREGA DI UNIRSI ALLA LOTTA CONTRO GLI INVASORI. AHIME', KHAN-DAGON NON AMA PIU' LA GUERRA.
LA CITTA' HA BISOGNO DI TE, POTENTE KHAN, PER GUIDARE DI NUOVO GLI ESERCITI CONTRO...
IL SENO! COSA DIVINA!
THENEF.
COL SUO GRANDE BRACCIO IL GENERALE RISORTO SPACCA LA TESTA DI KHALIA COME UN FRUTTO MATURO.
IL RE E' MORTO, O TAMMUZ, E IL TUO SALVATORE E' UN GIGANTE LUSSURIOSO! CHE NE SARA' DEI TEMPLI? CHI CANTERA' I TUOI INNI?

THENEF AFFRONTA LA CRISI A MODO SUO E BEVE UN SORSO DI IDROMELE. ASSAGGIO' DA GIOVANE LE BEVANDE FORTI. SUO PADRE ERA SACERDOTE DI PAZ, UN DIO RURALE NEPTHIANO. THENEF SI RIBELLO' ALLA SEVERA EDUCAZIONE. A 11 ANNI LASCIO' IL TEMPIO PER ALIZARR IN CERCA DEL SUO DESTINO. THENEF ERA SCALTRO, E COSI' GHITA. HANNO RESISTITO. SONO DEI SOPRAVVISSUTI NELLA NOTTE PIU' BUIA DELLA STORIA.

KHALIA E' MORTO!

THENEF NON E' MAI STATO CORAGGIOSO MA GLI PREME LA SORTE DI GHITA. E' INERME. SA CHE KHAN-DAGON LA DEVASTERA'.

TUTTI FUGGONO, LASCIANDO THENEF UNICO TESTIMONE DEL SOLLAZZO DI KHAN-DAGON. IL CORPO DEL RE SEMBRA IMMERSO IN UNA VASCA DI SANGUE!

THENEF BEVE UN ALTRO SORSO DI IDROMELE E NOTA CHE LA DAGA REALE E' ANCORA ALLA CINTURA DI KHALIA.

BELLUS! ISHTAR! NEBO! ISLUM! IL VIALE DEGLI SPLENDORI!

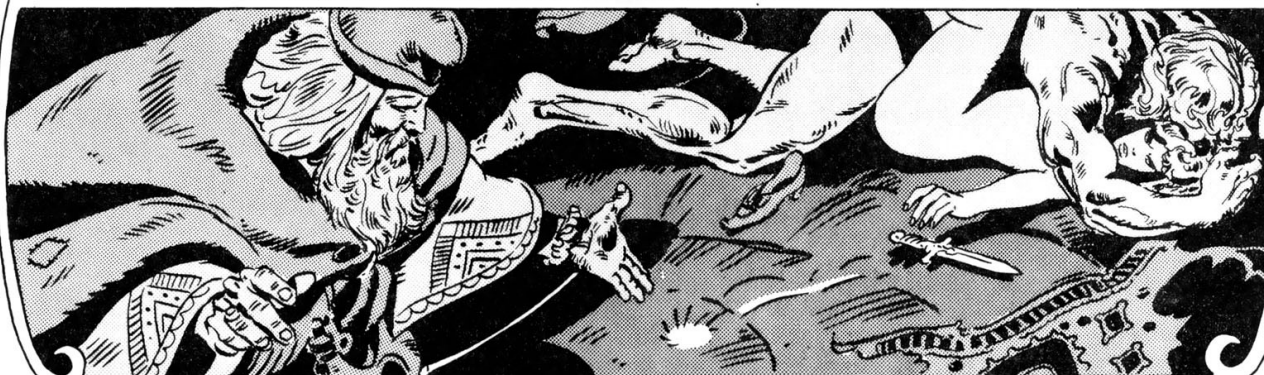
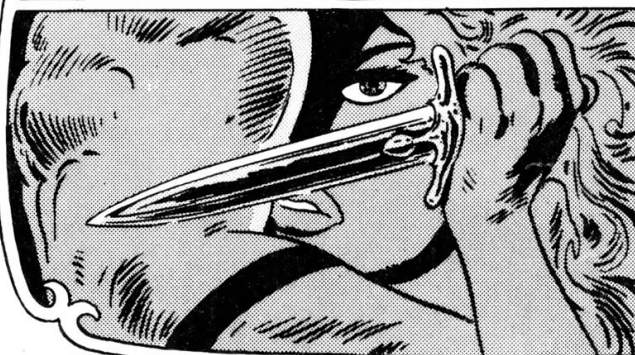
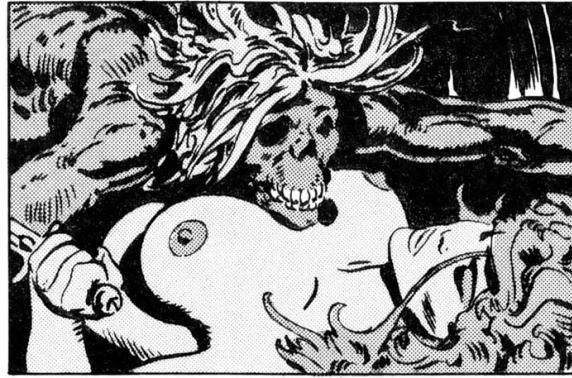
DÈI E DÈMONI È...

THENEF SI AVVICINA A KHALIA. SI FERMA E SCRUTA GHITA CHE SI CONTORCE. CHE LEGAME C'E' FRA IL MAGO E LA CORTIGIANA?

SE LA AMA, ALLORA MORIRA' PER LEI. ASSALIRA' KHAN-DAGON CON LA DAGA DI KHALIA E SARA' SCHIACCIATO SUL PAVIMENTO COME UN INSETTO.

ESERCITI INFERNALI! THENEF!

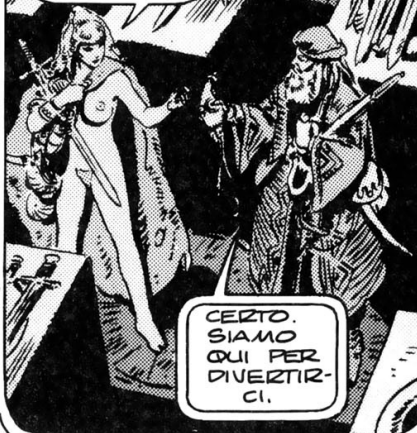
GHITA.

NO, THENEF E' TROPPO VILE. FORSE LA AMA DAVVERO E TEME CHE LEI RIDERA' SAPENDOLO. PASSARLE IL COLTELLO E' COME LA LORO UNIONE: UNA LONTANA SIMBIOSI FRA DUE ORGOGLIOSI VAGABONDI.

MAI UN COSI' GRANDE EROE E' MORTO PER MANO DI UNA DONNA. CHE NE SARA' DI LEI? QUALE PREZZO DOVRA' PAGARE? COSA RISERVERA' IL FUTURO?

BEN FATTO, GHITA.

THENEF... TOGLIMI QUESTO SACCO DI LETAME.

GHITA NON SI MUOVE MENTRE THENEF SPOSTA LA CARCASSA MUMMIFICATA. ALZA L'AVANBRACCIO SINISTRO.
TERRO' QUESTA LAMA. SI ADATTA BENE ALLA MIA MANO.
LA GEMMA CHE GHITA HA AFFONDATO NEL CADAVERE DI KHAN-DAGON GIACE SUL SUO MADIDO VENTRE.
L'OCCHIO DI TAMMUZ. E' RIMASTO SUL TUO ADDOME.
LA GEMMA SARA' MIA, E PER LEI CAMMINERO' A GAMBE LARGHE PER SEI SOLI.
PER LE PARCHE, THENEF, ERA DOTATO COME UN CAVALLO.
DOBBIAMO ANDARCENE IN FRETTA. I TROLL SONO NELLE STRADE SOPRA DI NOI.
CI MASSACRERANNO TUTTI NEL NOME DI NERGAL!
LE TRUPPE DI KHALIA POSSONO...
DIMENTICA GLI ESERCITI DI ALIZARR.
SENZA UNA GUIDA AVRANNO GIA' LASCIATO LA CITTA' PER SALVARE IL COLLO. DOBBIAMO FARLO ANCHE NOI. RICORDATI, MAGO, SIAMO SOLI.
UNA BUONA LAMA E IL CERVELLO SONO LE SOLE COSE SU CUI CONTARE!
THENEF, VECCHIO AMICO, LOTTIAMO PER LA NOSTRA PELLE. DOBBIAMO ARMARCI.
I PROPRIETARI DI QUESTE ARMI ATTENDONO NELLE TOMBE... PER USARLE DI NUOVO NELL'ALTRA VITA.
MA FORSE NON LE USEREMO. KHALIA AVEVA SCAVATO UN TUNNEL CHE PORTA FUORI DALLE MURA, E L'ENTRATA E' QUI NELLE CATACOMBE.

L'ESERCITO RETTILIANO INVADE LA CITTA'. I BENIAMINI DI NERGAL DISPERDONO LE SBANDATE FORZE ALIZARIANE. LE FANTERIE DI KHALIA FUGGONO VELOCI SUI COLLI AZZIANI. I CITTADINI CHE SCAMPANO AL MASSACRO OSSERVANO ORRIPILATI SACCHEGGIARE LE CASE E VIOLENTARE LE DONNE. CADONO LE MOLTE ICONE DI TAMMUZ. IDOLI DI NERGAL, IL DIO TROLL, PRENDERANNO IL LORO POSTO. MOLTE NUOVE STATUE VERRANNO ADORATE, ERA COSI' PER GLI DÈI E LE DEE ANTIDILUVIANI.
ADDIO, TAMMUZ. BUON VIAGGIO. MA NON TI ALLONTANARE TROPPO DALLA TUA CITTA'. TIENI D'OCCHIO LA DONNA NELLA CRIPTA. UNA STRANA BREZZA SOFFIA NEI SUOI CAPELLI DORATI.
ECCO LA SPADA E PEZZI DELL'ARMATURA DI KHAN-DAGON.
LI PRENDERO' IO.
THENEF! PASSA IL TUO IDROMELE.
CERTO. SIAMO QUI PER DIVERTIRCI.
PRENDERO' QUESTO COSTUME.

THENEF SA DEL PASSAGGIO SOTTO LE TOMBE REALI. PER IL SEGRETO PAGO' SEI DRAKIS A UN EUNUCO DI CORTE E GLIELI RUBO' IL GIORNO DOPO.
IL COPERCHIO SI APRE FACILMENTE. ANDRO' PER PRIMO. PASSAMI LE ARMI.
SVELTO, THENEF. SENTO I LUCERTOLONI NELLE ANTICAMERE.

GHITA CHIUDE LA LASTRA MENTRE I SACCHEGGIATORI TROLL SCIAMANO NELLE CRIPTE. I DUE SCIVOLANO VELOCI NEL CONDOTTO.
IL TUNNEL ASPIRA ARIA. DOVREBBE ESSERE LIBERO FINO IN FONDO.
CERTO.

COME UN GRANDE VERME NERO, IL TUNNEL SI SNODA SOTTO ALIZARR. "LE PROBABILITA' SONO IN NOSTRO FAVORE," DICE THENEF AVANZANDO A FATICA. "CI DOVREBBERO ESSERE MENO TROLL FUORI CHE DENTRO LA CITTA'." SI INTERROMPE QUANDO DALL'ALTO COLA DEL LIQUIDO ROSSO
SANGUE! FILTRA DA SOPRA. QUEI DÈMONI UCCIDONO LA POPOLAZIONE.
DANNATI VISCIDI! MALEDETTI NEL NOME DELL'OCCHIO INFERIORE DI TAMMUZ!
MERDA!
CHE SIANO CASTRATI!
UNA BELLA FILA DI PALLE, EH, THENEF?
MALEDETTI IN NOME DELL'IDROMELE!

KHAN-DAGON NON AVREBBE DETTO MEGLIO!
ATTENTA, MIA IRRUENTA NINFETTA, QUELLA ERA UNA DOSE PER KHAN-DAGON.

LA PROSSIMA VOLTA BERRO' AL PRIAPO DI KHAN-DAGON, MA PRIMA LO MALEDIRO'! E MALEDIRO' IL TORO STESSO!
GHITA! C'E' QUALCOSA PIU' AVANTI.

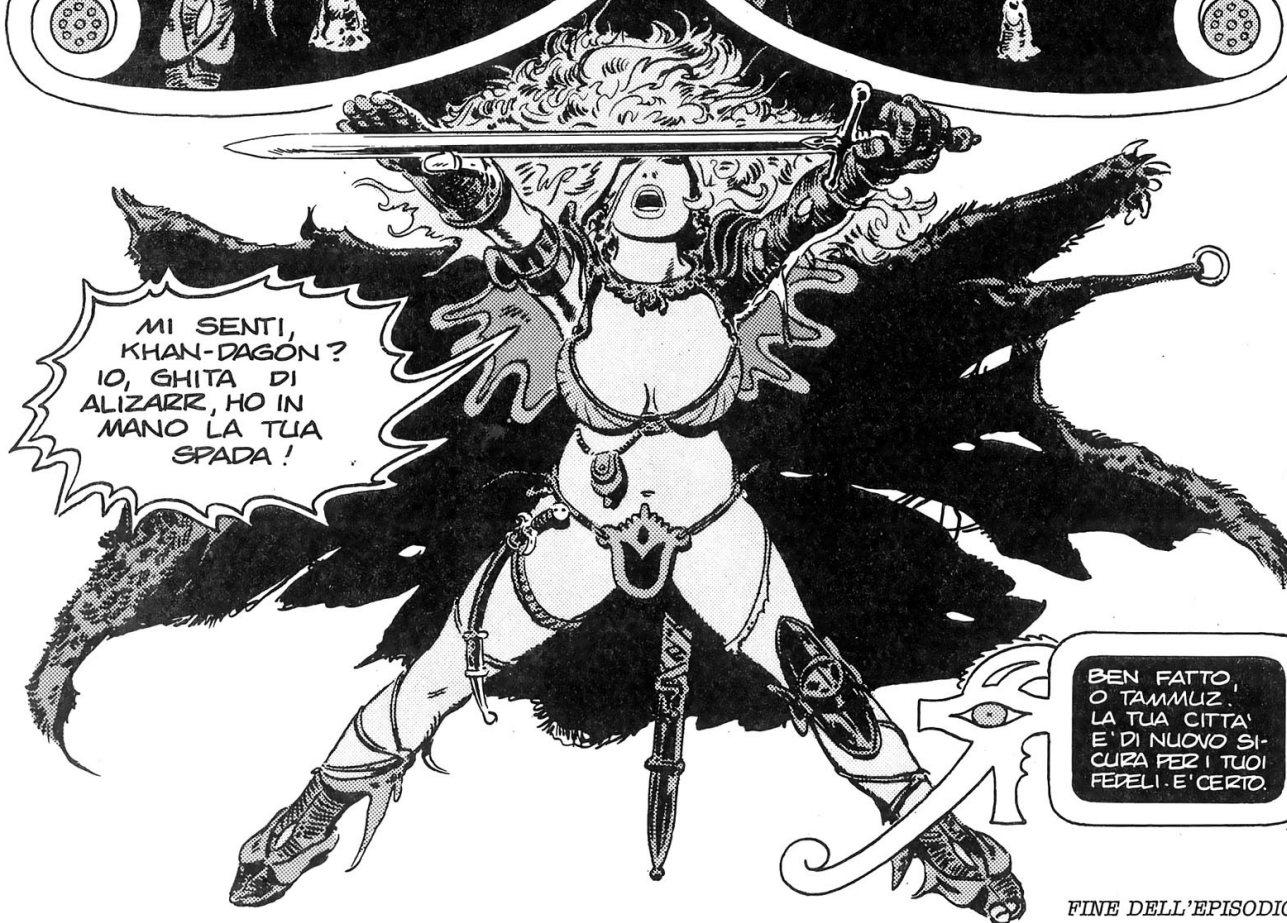
SEMBRA UN TROLL MA NON LO E'! ATTENTA, ANCHE SE PARE FERITO.
SCOMMETTO CHE E' UN SEMITROLL. HO SENTITO DI LORO. HANNO DENTI UMANI.
NON UCCIDETEMI.
UN SEMITROLL A ZEPHYRAN, LA TERRA DEI TROLL A NORD, E' UNA COSA INFIMA SENZA DIRITTI NE' PRIVILEGI. NELL'ANTICHITA' I SIGNORI TROLL INCROCIARONO TROLL E UMANI PER AVERE UNA CLASSE SERVILE. SI RIPRODUSSERO MA FURONO TENUTI IN MINORANZA NEI SECOLI DEL DOMINIO TROLL. MOLTI SEMITROLL FUGGIRONO DA ZEPHYRAN E SI RIFUGIARONO A OHMZORR. ALCUNI MIGRARONO PIU' A EST, NELLE CAVERNE DI DROME SUI MONTI AZZIANI. E' COSI' DAHIB, CHE STA FRA SUINI E ARMENTI. AL CONTRARIO DEI SUOI FRATELLASTRI TROLL, DAHIB NON E' ADATTO ALLA GUERRA, ANCHE SE LA SOLDATESCA LO HA CONDOTTO AD ALIZARR.
SONO DAHIB. ODIO I TROLL. SONO DISARMATO E FERITO A UNA GAMBA.
TROLL UBRIACHI CHE CELEBRAVANO LA CONQUISTA DI ALIZARR MI HANNO ASSALITO. TI PREGO, AIUTAMI, O DEA.
SENTITO, THENEF? MI CHIAMA DEA!
GLI ALIZARIANI PREGANO TAMMUZ E I TROLL NERGAL. I SERVI SEMITROLL NON POSSONO PREGARE. E' STATO LORO NEGATO UN DIO, PER DECRETO DEI TROLL. DAHIB NATO CREDENTE, NON PUO' ADORARE NESSUNO. SARA' L'ETERNO DEIFICATORE DI GHITA.
NON ERO MAI STATA CHIAMATA COSI'!
SONO SOLO UN PORTATORE DI STERCO NEL REGGIMENTO TROLL ACCAMPATO FUORI DALLE MURA. DOPO CHE MI HANNO FERITO SONO ENTRATO IN QUESTO TUNNEL E HO STRISCIATO FINO A TROVARE LA MIA DEA.

LA NATURA SEMPLICE E L'ONESTA' DI DAHIB ISPIRANO PIETA'. GHITA FASCIA LA FERITA DEL SEMITROLL. LO STATO DELLA CREATURA E IL SUO ATTEGGIAMENTO VERSO LEI RISVEGLIANO IL SUO ISTINTO MATERNO. GHITA E' NATA CON UN'INCLINAZIONE PER FARE ALL'AMORE MA NON CON LE CARATTERISTICHE INTIME PER FARE UN BIMBO. I BORDELLI DI ALIZARR BRILLAVANO PER LA LORO ASSENZA.

IL MAGO SAREBBE STATO UN PADRE ECCELLENTE. DA ADOLESCENTE, THENEF SPOSO' LA FIGLIA DI UN CAPRAIO E ABITO' IN UNA CAPANNA FUORI ALIZZARR. SUA MOGLIE FU FATTA A PEZZI DAI PREDONI. IL DESTINO DELLA GIOVANE CONSORTE ALLONTANO' DA LUI L'IDEA DI POTER EDUCARE DEI BIMBI. DIVENNE PATRIGNO DELLA MAGIA E FRATELLO DELL'IDROMELE.

SE THENEF E GHITA AVESSERO FATTO UN BAMBINO, FORSE UN SEMITROLL SAREBBE STATO IL GIUSTO FRUTTO. DAHIB FARA' DA APPRENDISTA STREGONE. SE GHITA E' UNA STREGA, DAHIB SARA' IL SUO DÈMONE. LA COPPIA-ESERCITO HA LA SUA PRIMA RECLUTA.

DAHIB CI TIRERA' FUORI DA QUESTO BUDELLO. PRENDEREMO I CAVALLI E VERSEREMO UN PO' DI SANGUE TROLL.
IL PENSIERO MI ATTRAE. DEVO BRANDIRE QUESTA DAGA, DEVO SENTIRE L'ARMATURA SUL CORPO.
PER GLI DÈI! DEVO AGGIUSTARE QUESTI PEZZI, SONO TROPPO GRANDI. ACCIDENTI!
IL FREDDO ACCIAIO SULLA CARNE MI ECCITA! THENEF, AIUTAMI.
E' ROBA DA UOMINI. I PEZZI SONO SPAIATI E TROPPO GRANDI.
IL METALLO E' RESISTENTE.
MERDA! PIEGALO! BATTILO CON LA SPADA!
DEA! PENSO IO ALL'ARMATURA, HO I DENTI DURI E MOLTA FORZA NEGLI ARTIGLI.
COSI', SOTTO LE STRADE INSANGUINATE DI ALIZARR, LA TRASFORMAZIONE HA INIZIO!
LE POTENTI MANDIBOLE E I FORTI DENTI DI DAHIB SONO COME IL MARTELLO DI UN FABBRO.
POSSO ADATTARE I PEZZI. E' UN ONORE SERVIRE LA REGINA DEI CIELI.

DEVO PREMERE LA LAMA SUL SENO.
VORREI FARLA SCORRERE SULL'ADDOME. SFREGARLA FRA LE GAMBE.
GHITA, LA GEMMA MAGICA E' AL SICURO IN QUESTO BORSELLINO.
LA PIETRA PUO' DARE VITA AI MORTI E LA LAMA MORTE AI VIVI. EPPURE, LA SPADA MI AFFASCINA.
MIA DEA, FARO' UN BUCO NEL PETTORALE. LA GEMMA PENZOLERA' SOTTO IL TUO SENO.
LA GEMMA, L'OCCHIO DI TAMMUZ, CON L'ARMATURA E LA SPADA DI KHAN-DAGON ORA E' PARTE DEL MANTO DI RABBIA DI GHITA. IL GIOIELLO AVEVA VIAGGIATO A LUNGO PER FINIRE SUL PETTO DELLA FANCIULLA DI ALIZARR. UNA VOLTA SAPUTO CHE ERA LA', DOZZINE DI LADRI DI NEPHTYS E URD L'AVREBBERO UCCISA PER AVERLO. TANTI ERANO MORTI PER LA PIETRA. VENNE RUBATA IN TEMPI REMOTI DALLA FRONTE DELLA STATUA DORATA DI TAMMUZ NELL'ANTICA MINGA. MA AVERLA NON GARANTISCE LA MORTE. MORIRE E' FACILE QUANDO E' RAPIDO CI SONO AGONIE PEGGIORI DELLA MORTE. PRESTO GHITA SARA' PREDA DALLA FOLLIA.
PECCATO, MIA DEA. IL METALLO NON BASTA PER LE PARTI VITALI, MA SOLO PER UN GUANTO E UN GAMBALE.
LA SPADA E' AMPIA. MI PROTEGGERA' LEI, E ANCHE SE NON NE HO MAI BRANDITA UNA, L'IDROMELE MI HA RESA LA MIGLIORE SPADACCINA DI ALIZARR!
SIAMO COSI' UBRIACHI CHE ANCHE L'ACCIAIO SEMBRA CALDO.
FREDDO METALLO, MA RESPIRA. QUESTA SPADA SARA' LA MIA AMANTE. LA BACERO' E LA CAREZZERO'.
THENEF! DAHIB! GUARDATE! E' UN GRANDE FALLO! ETERNAMENTE ERETTO! DURO PER SEMPRE!
CI FARO' L'AMORE!

FINE DELL'EPISODIO

Opposti, antonimi e parodie

di Sergio Valzania

A proposito dell'opposto (Vedi L'Eternauta n. 134), è uscito da poche settimane "T'odio empia vacca", sottotitolo "Dileggio e Descolarizzazione" (Rizzoli, 109 pagine per 12.000 lire).

Si tratta di un agile volumetto, come si suole e in questo caso si deve proprio dire, nel quale Giampaolo Dossena ha raccolto quattordici poesie antonimiche, parola che viene dalla "poèsie antonymique" di oulipoiana memoria (non preoccupatevi, ne parleremo un'altra volta, e comunque in Empia vacca è spiegato di cosa si tratta, sullo Zingarelli ce n'è traccia), poesie pubblicate negli anni ottanta nella sua rubrica su Tuttolibri, supplemento de "La Stampa" che in quegli anni visse persino di vita autonoma.
Una poesia antonimica è una poesia rovesciata. L'esempio principe, da cui il titolo del libro, è l'anticarducciano T'odio empia vacca, la cui concezione rese impossibile per sempre leggere o sentire l'incipit T'amo pio bove senza per lo meno un mezzo sorriso.
Forse l'effetto sarà l'espulsione definitiva del Bove carducciano dalle antologie scolastiche, e questo sarebbe un grave errore. Senza pio bove infatti neanche l'empia vacca sopravviverebbe, e non mi pare giusto sacrificare un parto del genio per liberarsi di una poesia qualsiasi.
T'odio empia vacca ha pure il pregio di essere un prodotto collettivo, un'acquisizione di gruppo. Benchè Sebastiano Vassalli abbia scritto un'inversione del testo carducciano con questo incipit, e l'abbia inviata a Dossena il quale la pubblicò su Tuttolibri, lo stesso Dossena ci avverte che sul primo verso l'accordo fu quasi assoluto fra tutti i lettori/autori che si cimentarono nel gioco dell'inversione, su quel testo, in quei primi anni ottanta.
L'idea buona stava insomma nel lavorare sul Carducci, e non sul lavoro da fare, che questo era facile. Un po' come i cercatori d'oro d'altri tempi, per i quali il difficile consisteva nell'individuare il filone. Fatto quello erano ricchi, scavare poteva essere faticoso, ma non impegnativo.
Al contrario degli scavi auriferi però questo tipo d'attività non ha valenza estensiva, nel senso che raramente il lavoro completo, cioè l'intera poesia antonimizzata, affascina il lettore. Si tratta piuttosto di un lavoro da miniaturista, concentrato sul singolo verso, o su un distico, nello sforzo di raggiungere il massimo effetto comico-dissacratorio. Ecco qualche esempio.

L'albero a cui tendevi
la pargoletta mano (Giosuè Carducci)
diventa
L'erba onde ritraevi
il grosso tuo piedone (Fra Diavolo)

e il naufragar m'è dolce in questo mare (Giacomo Leopardi)
diventa
e navigar m'è amaro in questo stagno (Domenico Garelli)

La donzelletta vien dalla campagna, in sul calar del sole (Giacomo Leopardi)
diventa
La modellista è in metropolitana, sul levar della luna (Valerio Maiandi)

Si scopron le tombe, si levano i morti, i martiri nostri son tutti risorti! (Luigi Mercantini)
diventa
Si velan le culle, si coricano i nati, I vostri aguzzini son tutti sdraiati! (Fra Diavolo)

Naturalmente, come per le poesie originali, anche gli antonimi hanno bisogno dei loro tempi di preparazione per offrire nel modo giusto i loro colpi migliori. Anche così però, fuor di contesto, rendono abbastanza l'idea.
Gli esempi appena riportati, oltre a far sorridere, come devono, propongono una serie di questioni pressoché infinita. Il tutto è riassumibile nel grande quesito sull'essenza dell'opposto, che già un mese fa ci eravamo posti. Citando l'introduzione di Dossena all'Empia vacca, noto che su alcuni rubinetti rosso è l'opposto di blu, mentre ai semafori rosso si contrappone a verde e, mi permetto di aggiungere, in politica al nero.
E siamo ancora al facile, dato che gli aggettivi costituiscono la categoria di parole alle quali più comunemente si associa un opposto. Per i sostantivi e i verbi è già più difficile, per le particelle, siano congiunzioni, preposizioni o persino pronomi, trovare l'opposto è per lo meno problematico. L'opposto di e è senza? E l'opposto di di, qual è? L'opposto di tu è io o egli?
Tutte domande che poste in questo modo non hanno un senso comune, né in effetti ha un senso il tentativo di rovesciamento puramente meccanico e formale di una poesia in una serie di parole prive di collegamento logico.
In effetti l'operazione di antonimizzazione è in sostanza atto parodistico e non logico-linguistico. L'attacco che l'antonimizzatore intende portare all'originale sul quale lavora è rivolto al senso del testo o alla sua formulazione complessiva, mai alle singole parole. L'effetto ricercato emerge insomma dall'operazione nel suo insieme.
È per questo che l'inversione del terz'ultimo verso di San Martino (sempre Carducci!) fatta da Mario Zaverio Rossi è geniale.
Da
stormi d'uccelli neri
a
un isolato pesce bianco

la forza dell'inversione ha una suggestione minore della raffinata capacità di mantenere il doppio senso, involontario e colpevole nel Carducci, ma consapevole e meritorio nel Rossi, presente negli uccelli neri e sapientemente mantenuto nel pesce bianco.

Le orde dell'incubo

Io mi sono avventurato – come non mi arrischiavo da anni – nel mondo dei dèmoni del fuoco e di quelli del ghiaccio. I loro mondi non ci sono più, sono semplicemente spariti. Non c'è più nulla da vedere. Ora posso anche morire, mio Signore, a che vale vivere ora che ho visto il Grande Vuoto?

Nella sala del trono regnava l'attesa, un'attesa carica di tensione. Un grido echeggiò nei corridoi e rimbalzò sull'alto soffitto del palazzo imperiale: «Un messaggero!». La sala si animò in un baleno: le guardie stiravano il collo, i notabili parlottavano, i generali correvano giù dagli spalti accompagnati dallo sferragliare di armi e corazze. Anche l'imperatore si staccò dalla finestra che dominava la pianura, punto d'osservazione dal quale si allontanava ormai sempre di meno.

«Fatelo entrare!» gridò l'imperatore. L'ordine fu ripetuto da molte voci. Non appena il messaggero apparve sulla soglia molti si spostarono per fargli spazio. Altri vedendolo ormai al termine delle sue forze corsero a sostenerlo. «Dell'acqua!» – chiedevano certi – «del cibo!» – invocavano altri – «a dopo, a poi» – conclusero infine – «prima le notizie».

«Fate silenzio! Fate largo! Lasciatelo parlare». Tutte le teste si rivolsero verso il trono sul quale, dopo aver lanciato quest'ultimo ordine, l'imperatore si apprestava a prendere posto.

«Nostro Signore, Stirpe Divina, Re di tutti i Re. Sette giorni ho navigato, sette altri ho cavalcato finché il mio cavallo non è stramazzato al suolo, infine sette giorni ho corso, camminato, strisciato per portare a te delle notizie fresche, affinché tu potessi studiare un piano per fermare il nemico, salvare i nostri popoli, di cui tu sei il padre, e le loro terre, di cui tu sei il guardiano. È stato tutto inutile Signore. Ogni volta che mi giravo per controllare il cammino percorso, ogni volta che meditavo di prendere un attimo di riposo "loro" erano lì, potevo vedere la polvere alzata dai loro mostruosi cavalli da guerra lungo tutto l'orizzonte. Prendi pure la mia testa mio augusto generale, poiché ho tradito la tua fiducia, ho fallito la mia missione, il mio onore è perduto».

«Non parlare così mio messaggero, nulla è ancora perduto. Forse le tue notizie ci aiuteranno ad escogitare qualcosa che all'ultimo momento potrebbe salvare i nostri destini».

Tutti nella sala annuirono e mormorarono parole di approvazione. L'imperatore riprese a parlare. «Cosa sappiamo di questi nostri nemici?».

«Nulla mio sovrano. Nessuna delle nostre spie o dei nostri ambasciatori è mai tornato vivo. Ce li rimandano a piccoli pezzi orribilmente straziati, sul dorso dei loro cavalli. Non sappiamo né di dove vengano né dove siano diretti, sappiamo solo che dove passano non lasciano in vita niente e nessuno».

«Per quale ragione ci invadono e ci massacrano senza alcuna pietà! Li abbiamo forse offesi? Abbiamo insultato i loro dèi? Violato i loro confini?».

«È impossibile Sommo Principe, di questa gente non conoscevamo nemmeno l'esistenza e non sappiamo dove sia il loro territorio – ammesso che ne abbiano uno – poiché tutto lascia credere che siano piuttosto degli eterni nomadi».

«Forse sono attratti dalla nostra enorme ricchezza e dal nostro oro...» azzardò un tesoriere.

«O dalla rinomata bellezza delle nostre donne...» ipotizzò un generale.

«E perché non semplicemente dalla fertilità delle nostre terre?» aggiunse un agronomo reale.

«Non lo crediamo», rispose il messaggero. «Non paiono serbare nulla di quello che trovano, nemmeno le donne. Forse le violentano prima di straziarne i corpi, ma questo non lo sappiamo e non sembrano interessati alle vesti preziose alle quali preferiscono le loro pelli di cavallo. Il loro universo sembra conoscere solo il cavallo e le armi e come unica attività si dedicano al massacro. Forse venerano un dio-cavallo o il dio-spada come certi guerrieri barbari, eppure non ci risulta che svolgano riti, non cantano, non pregano, forse nemmeno dormono o dormono a cavallo: per questo avanzano sempre senza mai fermarsi. Non saccheggiano, non banchettano, non erigono accampamenti. Solo quando il loro cavallo cede alla

fatica ne razziano un altro e se la loro arma si rompe ne raccolgono una dal nemico e nello scegliere non usano canoni di bellezza, ma solo la micidialità e l'utilità guerresca».

L'imperatore levò una mano al cielo.

«Basta così buon messaggero. È evidente che l'occhio e l'udito non sono mezzi sufficienti per studiare questo nemico così insolito. Chiamate Hammuran».

Alcune guardie fecero per lanciarsi nei corridoi ma Hammuran, l'astrologo imperiale, era già lì, a testa bassa, col capo scoperto e i pochi lunghi capelli arruffatti, le vesti stracciate, pareva un mendicante. L'imperatore lo guardò inorridito e con profonda compassione.

«Hammuran, maestro, cosa può mai esserti accaduto? Chi ha mai osato ridurti in questo stato, te, l'amico più pregiato dell'Augusto Imperatore?».

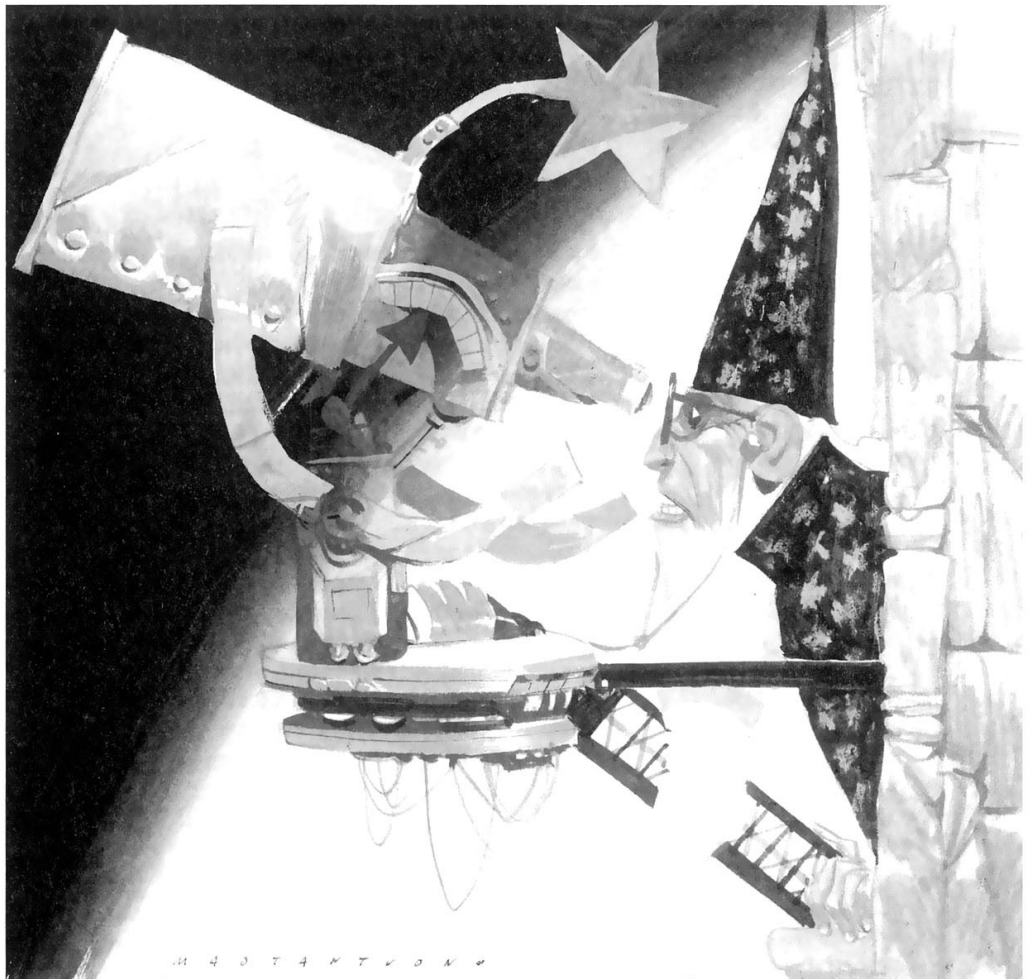
«O astro splendente, o sole che non tramonta, Centro dell'universo! Ben disgraziato tu sei se è in questa povera cosa che tu vedi il tuo amico più fidato, poiché io sono l'amico peggiore di tutti, il più inutile e il più falso. Sono io stesso che mi sono ridotto in questo modo, per punirmi e, credimi, questa è una punizione ben inadeguata!».

«Taci! Taci fratello mio. Cosa potresti mai aver fatto tu al tuo signore per meritare tutto questo?»

«Tutta la vita ti ho mentito, o Perfezione Astrale! Non lo sapevo – certo – ma ora, ancora più tremenda è questa mia scoperta. Ho interrogato le stelle su questi tuoi nemici, come tu mi hai ordinato, come ho sempre fatto. In passato ti ho potuto predire complotti – che tu hai così sventato – ti ho avvertito di tentativi di invasioni, ti ho indicato i tuoi nemici ed i pericoli ai quali andavi incontro attraverso le mie osservazioni e i miei oroscopi. Eppure non ho visto nulla di questo nemico, il peggiore di tutti! Non ho visto l'attacco, non ho visto la distruzione, nulla, Sole di Mezzanotte, non ho visto nulla!».

«Ma che dicono dunque le stelle questa notte, o nobile Hammuran?».

«NULLA!» gridò l'astrologo e il suo grido fu così disperato che tutti gli astanti ne ebbero il cuore gelato.«Nulla», ripeté, «Non ci sono più stelle, non ci sono più astri: il cielo è nero, muto e cieco. Non c'è telescopio tanto potente da intravedere alcunché... persino il sole, il re del cielo è svanito».

Ciò detto l'astrologo stramazzò al suolo e dalla sua bocca non uscirono più che singhiozzi. Ma nessuno vi badò poiché adesso erano tutti alle finestre ad osservare questo ennesimo infausto portento.

Il sole non era più nel cielo, e persino il cielo non era più in nulla simile a quel tetto amico che da sempre l'umanità aveva designato con questo nome. Adesso non era che una sola e interminabile nube bassa colore del sangue che sembrava scendere ancora più giù ad ogni istante, come se volesse schiacciare il mondo intero sotto il proprio gravare.

L'astrologo fu trascinato via dai medici sotto gli occhi pietosi dell'imperatore, colui che per tutta la vita aveva fondato sul suo consiglio prima d'intraprendere qualunque affare. Ma un inperatore non è imperatore per nulla. L'avvilimento non lasciò il posto alla disperazione.

«Ebbene», gridò «Se tutto è notte, è agli spiriti delle tenebre che bisognerà rivolgersi! Mi si chiami Urgha lo sciamano».

«Urgha non vuole venire Sommo Comandante» rispose un soldato.

«Trascinatelo qui se è necessario!».

Apparve infine lo sciamano, in mezzo a un drappello di guardie. La folla dei notabili si aprì al suo passaggio, era un uomo che faceva negozio coi dèmoni ed incuteva per questo timore.

«Perché non volevi venire al cospetto del tuo padrone?».

«Perché tu mi ucciderai ed io ho paura di morire».

Gli rispose un brusio stupito nella sala.

«Come sarebbe a dire che hai paura di morire? Proprio tu che hai sempre detto che dopo questa vita ce ne sono infinite altre e che si torna in spirito da un

corpo all'altro, si può sopravvivere nel corpo di un animale, migrare da un corpo all'altro...».
«Lo credevo... ora non più. I morti non mi rispondono più. Ho creduto che fosse per causa mia, che avessi sbagliato i riti, che fossi stato giudicato non degno, ma poi... poi ho capito. Gli spiriti non ci sono più, li hanno ammazzati tutti».
La sala mormorò incredula e l'imperatore incalzò.
«Ma cosa dici mai? Che senso ha quello che affermi, dei morti... uccisi dopo la morte? Spiegati meglio o, questa volta, vedrai la morte davvero!»
«E che importanza ha? Domani saremo tutti morti e senza nemmeno la speranza di un'altra vita... Ma ti spiegherò ogni cosa lo stesso, perché sono il tuo cane fedele o mio Padrone. Io e tutti i miei sciamani abbiamo interrogato gli antenati, nessuno ha risposto. Ci siamo purificati col vapore, col sangue, persino col fuoco. Abbiamo fatto sacrifici. Abbiamo interrogato i dèmoni con le ossa, prima quelle di animali, poi persino quelle umane. Le ossa si sono sbriciolate, i fuochi si sono spenti. Quelli di noi che hanno tentato di viaggiare con gli animali non sono più tornati nei loro sensi e giacciono ancora immobili come sacchi di letame. Io mi sono avventurato – come non mi arrischiavo da anni – nel mondo dei dèmoni del fuoco e di quelli del ghiaccio. I loro mondi non ci sono più, sono semplicemente spariti. Non c'è più nulla da vedere. Ora posso anche morire, mio Signore, a che vale vivere ora che ho visto il Grande Vuoto?».
Lo sciamano fu portato via. L'imperatore ordinò di risparmiarlo – quale punizione peggiore per la sua disubbidienza?
«Chiamate Teofisto il filosofo. Ci dev'essere un senso in tutto questo, forse moriremo tutti domani ma io, prima di fronteggiare il Nulla, io almeno voglio sapere "perché", perché sta accadendo tutto questo».
Teofisto giunse in lacrime e la vista di un così augusto vegliardo in preda alla disperazione commosse anche il più duro dei generali. L'imperatore corse ad abbracciarlo.
«Maestro Venerabile, la vostra disperazione è per noi causa di sgomento. Se anche voi disperate allora è vero, tutto è perduto».
«Altezza, Suprema Intelligenza, Primo Motore della nostra esistenza, uccidimi ti prego! Io che ho rinunciato alla vista degli occhi per acquistare una vista più alta, più nobile – e questo solo per essere utile a te, l'unico essere che la perfetta logica del creato aveva voluto porre a sigillo della creazione affinché tutto l'universo tramite te fosse redento da qualunque bassezza – io ora ho perso anche la vista interiore, quella "vera", la vista dei primi principi. Perché questa catastrofe ci colpisce? Perché la perfetta logica del Creato vuole estirpare la più perfetta delle sue creazioni? Questo tu vorresti chiedermi... ebbene io questo non lo so, non posso risponderti, non posso ripondermi, non posso...».

Una vedetta gridò.
«Eccoli! Arrivano, venite, arrivano!»
Tutti corsero alle finestre ed agli spalti, anche l'imperatore. Era vero, arrivavano. Tutto l'orizzonte era coperto dalle fitte colonne di polvere sanguigna che annunciavano da sempre l'arrivo delle orde. Si diceva che fosse la polvere intrisa del sangue di milioni di vittime che si scrollava dagli zoccoli dei mostruosi cavalli da guerra dei barbari impietosi.
Lo spettacolo era infernale. Per quanto l'occhio scorresse non si vedeva la fine delle colonne di polvere. Dovevano essere milioni, e non c'era verso di fermarli.
Tutto era perduto. L'imperatore scese lentamente i gradini che lo riportavano alla sala del trono ormai vuota. Non c'era dunque soluzione alcuna! Non ce n'era, aveva interrogato

tutti i sapienti dell'Impero... tutti? No, ce n'era ancora uno! Per quanto orribile e ripugnante era pur sempre un saggio e – perso per perso – lo mandò a chiamare.
«Portatemi Kakos».
I cortigiani lo guardarono esterrefatti.
«Oh no mio signore, questo no. Non esponetevi a questa umiliazione. Quello non è un uomo, è uno sporcaccione!».
«Andatelo a chiamare vi dico, ma voi intanto sgombrate la sala, sarà un colloquio privato. Fuori tutti, mi sentite? Andate via!».
La sala fu presto deserta. Entrarono le guardie dopo molti minuti, accompagnando a distanza un lurido straccione dall'odore greve. Non ci fu bisogno di trascinarlo poiché fluttuava nell'aria.
Era Kakos che – come d'abitudine – parlò senza essere interrogato.
«Salve Augusta Imbecillità! Per quale inezia mi avete disturbato?».
«Kakos, non cominciare. Ti ho fatto chiamare perché la situazione è gravissima, altrimenti, ti assicuro, ti avrei lasciato a marcire nel tuo trogolo maleodorante».
«Sta forse succedendo qualcosa Vostra Bestialità?».
«Qualcosa? Ma non li senti dunque i corni di battaglia? Non vedi la polvere che alzano all'orizzonte le orde dei barbari? Prima di domani saremo tutti morti fra atroci tormenti!».
«Ah... quello?».
«Kakos, non essere assurdo! Non te ne importa dunque affatto di vivere o morire?».
«Oh sapete Divino Maiale, vivere non è che un sogno...».
«Ma non pensi dunque alla nostra civiltà millenaria che sarà spazzata via senza lasciare traccia? Alle belle costruzioni, ai templi, ai teoremi perfetti, ai sistemi filosofici, le arti, la cultura... E peggio ancora! Non pensi alle nostre donne, ai nostri bambini, a ciò che quegli animali riusciranno a fare alle nostre fanciulle prima di ucciderle?».
«Almeno loro moriranno contente! Sarà una bella differenza dalle verghe molli dei tuoi notabili e dei tuoi soldati. Eppoi che civiltà e civiltà... chiese, teoremi... il fatto è che avete le palle flosce... Eppoi te lo ripeto, un sogno, un incubo, che differenza fa?».
L'imperatore lo fissò costernato.
«Non vuoi dunque aiutarmi Kakos... amico mio».
«Asino incoronato! Risponderai tu prima ad una mia domanda molto seria?».
«Ma certamente Kakos! Domanda!».
«Come hai fatto a diventare imperatore se sei così cretino? Te lo ripeto ancora: è tutto un sogno, ma non è né un sogno tuo né mio... è un sogno di Dio!».
«Ma Kakos!... Aspetta un attimo... vuoi forse dire...?».
«Sovrano di tutti gli imbecilli! Se qualcuno fa un brutto sogno che cosa fai?».
«Ma... lo sveglio...».
«Bravo citrullo. E come fai a svegliarlo?».
«Ehm... faccio rumore?».
«Ecco fatto! Ora portami a casa».
«Kakos! Kakos, splendido amico! Ho capito. Ora ho capito. Presto, presto! Chiamate tutti, voglio tutti qui. Che i preti suonino le loro campane, i sacerdoti cantino le loro preghiere e gli sciamani i loro incantamenti. Che i soldati intonino gli inni, le donne gridino, i fanciulli urlino le loro filastrocche e le fattucchiere i loro anatemi e che tutti cantino le loro canzoni! Gli innamorati ai balconi e gli ubriachi all'osteria e che i cuochi percuotano le loro pentole finché il buon Dio non si sarà svegliato!».
Tutti accorsero a fare baccano, a cantare, a gridare, a recitare preghiere e giaculatorie e l'imperatore – anche lui cantando – tornò alla sua finestra e fissò l'orizzonte finché ad un tratto...
Le colonne di polvere parvero perdere d'intensità, poi sparire. Mentre l'imperatore si sfregava gli occhi per accertarsi che non si trattasse di un'allucinazione dovuta al troppo sperare, i corni ed il fragore sfumarono fino a tacere. Le mani dell'imperatore corsero ai propri orecchi per l'istintivo timore di esser diventato sordo. Ma poi fu la volta della nube nel cielo, anch'essa svanì a poco a poco. L'imperatore fu lì lì per gridare di gioia e si volse tutt'intorno a cercare con gli occhi già colmi di lacrime commosse, lo sguardo dei suoi cortigiani per specchiarsi nel collettivo entusiasmo, ma solo allora si rese conto che l'intero paesaggio stava subendo delle mutazioni. Il profilo delle montagne cominciava ad annebbiarsi.
Poi fu la volta delle guglie dei castelli lontani e poi dei tetti di quelli vicini e poi i campi e le foreste e infine i ruscelli.
L'imperatore cominciò a scuotere leggermente il capo come se quella nebbia fosse penetrata anche nel proprio cervello. Guardò in basso verso gli spalti per invocare il soccorso dei suoi saggi... ma anch'essi svanivano. Poi svanirono i preti, i sacerdoti e i dottori della Legge. E persero di consistenza le pesanti armature dei soldati e svanirono i loro cavalli e, sotto gli occhi sbarrati dell'imperatore, svanirono tutti i cortigiani, i notabili e i generali e cominciò a svanire anche l'orlo della sua veste.
Ciò che restava del primo sorriso di gioia trionfale, sparì rapidamente dal volto dell'imperatore lasciando il posto ad un orrore gelido che avanzava dentro di lui a mano a mano che – dal basso in alto – vedeva il suo proprio corpo svanire nello stesso nulla in cui tutto il suo mondo era stato inghiottito.
L'ultima cosa che vide fu il ghigno sardonico di Kakos sporgersi dalla sua brutta testa che, anch'essa, lentamente svaniva.

Marcello De Angelis

Marcello De Angelis è nato nel 1960 a Roma dove lavora come grafico, impaginatore e giornalista presso una rivista settimanale. Persoalità poliedrica e dai molteplici interessi creativi, come spesso si trovano nell'ambiente che viene attratto dall'immaginario, ha frequentato l'Istituto Europeo di Design, è stato illustratore e vignettista per pubblicazioni francesi e inglesi, scrive testi e musica per il proprio gruppo folk-rock, i "270 bis". Scrive anche racconti fantastici e gotici, tutti ancora inediti, sicché questo ***Le orde dell'incubo*** *segna, nel campo specifico, il suo esordio. Racconto che a noi è piaciuto molto per quella cadenza di fiaba "alla Borges" che lo permea tutto. A metà strada tra fantasia ed orrore, tra esotismo e surrealtà, volendo ci si può trovar dentro anche la filosofia di Lovecraft, la considerazione che il Maestro di Providence aveva di questa povera umanità. In fondo, la "morale" della storia è abbastanza disperata e nichilista, anche se il ricorrere a simboli tradizionali (come il "puro folle", l'illetterato, che è più vicino dei dotti alla verità) fa ritenere che il messaggio di questa favola metafisica sia non semplicemente la "vanità del tutto", bensì l'esistenza di un Sapere cui l'uomo non potrà giungere se non riconoscendo la propria esatta posizione nella Creazione. Ma, a parte ciò,* ***Le orde dell'incubo*** *dimostra che Marcello De Angelis potrebbe riuscire ottimamente come autore fantastico sol che vi si dedicasse con maggiore costanza.*

G.d.T.

Illustrazioni
di Corrado Mastantuono

Indice di gradimento

L'ETERNAUTA N. 135 - LUGLIO 1994

Segnalate con una «X» il Vostro voto e inviate al più presto a: Comic Art - Via F. Domiziano, 9 - 00145 ROMA

Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio			Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio		
	☹	😐	☺		☹	😐	☺
Il numero 135 nel suo complesso (contenuti)				Visitors di Tentori			
La qualità tecnica				News a cura de L'Eternauta			
Rork di Andreas				Antefatto a cura di Gori			
Museum di De Felipe				Posteterna			
Fuochi d'artificio di Margopoulos & Corben				Anteprime & backstage a cura di Milan & Siena			
Ghita di Alizarr di Thorne				Come uscire (fantasticamente) da Tangentopoli di de Turris			
Carissimi Eternauti... di Bartoli				Il ciberspazio protagonista di "role playing" di Giuliano			
Del bene & del male a cura di Genovesi & Passaro				La guerra colpisce ancora di Casa			
Speciale Mondiali '94 di Genovesi				La battaglia di Carrhae di Brizzi			
Un film "antistupidista" di Genovesi				Opposti, antonimi e parodie di Valzania			
Le nuove frontiere del gioco di Flaibani				Le orde dell'incubo di De Angelis			
Quattro lame di vinile di Siena				Indice di gradimento a cura dei lettori			

Risultati

INDICE DI GRADIMENTO: L'ETERNAUTA N. 132 - APRILE 1994

	Dati in percentuale			
	Scarso	Discr.	Buono	Ottimo
Il numero 132 nel suo complesso	0	33	40	27
la copertina di Gallego	0	33	40	27
La grafica generale	0	27	67	6
La pubblicità	0	47	47	6
La qualità della stampa in b/n	0	20	60	20
La qualità della stampa a colori	0	20	53	27
La qualità della carta	0	20	53	27
La qualità della rilegatura	0	20	47	33
Cody Starbuck di Chaykin	7	20	46	27
Il seme del sepolcro di Ashton Smith & Corben	0	16	52	32
Museum di De Felipe	0	33	47	20
Ozono di Segura & Ortiz	0	27	40	33
Bit Degeneration di Olivo & Brindisi	0	0	60	40
Briganti di Scascitelli	0	27	40	33
Posteterna	0	33	67	0
Carissimi Eternauti... di Bartoli	0	20	80	0
Imajica a cura di Genovesi & Passaro	0	53	47	0
Fantaschermo a cura di Milan & Siena	0	40	60	0

	Dati in percentuale			
	Scarso	Discr.	Buono	Ottimo
Color giallo, colo nero di Laura	0	53	47	0
A che punto è il fantastico? di de Turris	14	33	53	0
Visitors di Lehmann	0	53	47	0
Antefatto a cura di Gori	0	40	47	13
News a cura de L'Eternauta	0	40	60	0
Moebius di Favret	0	33	47	20
Indice di gradimento a cura dei lettori	0	27	60	13

LA RIVISTA DEL FANTASTICO
L'ETERNAUTA

Periodico mensile - Anno XIII - N. 135
Luglio 1994 - Lire 7.000

Autorizzazione del Tribunale di Roma n. 49 del 20/1/1988 – testata iscritta al Registro Nazionale della Stampa - spedizione in abbonamento postale 50% – **Direttore Editoriale e Responsabile:** Rinaldo Traini; **Collaborazione Redazionale:** Stefano Dodet, Tito Intoppa, David Rauso, Renzo Rossi, Ugo Traini; **Traduzioni:** Roberto Battestini, Ugo Traini; **Editore:** Comic Art S.r.l.; **Redazione e Amministrazione:** Via F. Domiziano, 9 – 00145 Roma; Telefono 06/54.13.737 (5 linee r.a.); Fax 06/54.10.775 (linea sempre inserita); **Ufficio Abbonamenti:** Telefono 06/54.04.813; **Distribuzione:** Parrini & C. – Piazza Colonna 361 – Roma; **Fotocomposizione e Fotolito:** Comic Art, Roma – La Cromografica, Roma; **Stampa:** Rotoeffe S.r.l., Ariccia (Roma); **Copertina:** Blas Gallego; **Diritti internazionali:** Comic Art

***Servizio Arretrati:** Dal n. 60 al n.70 Lire 5.000 per ciascuna copia, dal n. 71 al n. 82 Lire 5.500 per ciascuna copia, dal n. 83 al n. 105 Lire 6.000 per ciascuna copia, dai n. 106 Lire 7.000 per ciascuna copia. Spese postali Lire 2.500 per copia. Per le raccomandate aggiungere un diritto fisso di Lire 3.200 per ciascuna spedizione.*

Gli arretrati fino al n. 59 vanno richiesti alla Edizioni Produzioni Cartoons - Via Catalani, 31 - 00199 Roma

L'abbonamento di Lire 84.000 dà diritto a ricevere 12 numeri della rivista e pubblicazioni in omaggio di pari importo, che potranno essere scelte dall'abbonato sul Catalogo Generale della Comic Art. Quest'ultimo potrà essere richiesto presso la nostra redazione. Tutte le pubblicazioni edite dalla Editrice Comic Art possono essere richieste direttamente per telefono, posta o telefax inviando l'importo per vaglia ordinario o internazionale, assegno bancario o conto corrente N. 70513007.

La rivista L'Eternauta accetta inserzioni per moduli. Ciascun modulo lire 3.000 al cmq. Gli inserzionisti possono usufruire gratuitamente di un modulo composto di 10 parole oltre all'indirizzo. Se in neretto viene applicata la normale tariffa. Il testo dell'inserzione deve pervenire entro il giorno 5 del mese precedente all'uscita prevista.

FRANK MILLER
SIN CITY
LEGEND
UN NUOVO CICLO
DEL CAPOLAVORO DI MILLER
IL PRIMO DEI TANTI APPUNTAMENTI
CON I FUMETTI DELLA LINEA LEGEND!
ogni mese in edicola a Lire 1.900
DARK HORSE COMICS
COMIC ART

Non si resiste al richiamo di Expocartoon.

A novembre c'è un appuntamento da non dimenticare. **Expocartoon** vi aspetta nuovamente alla Fiera di Roma con tante novità e forti emozioni.
Fate un nodo al fazzoletto e arrivederci a novembre.

10-13 novembre 1994 FIERA DI ROMA

GIOCARE È VIVERE

MOSTRA MERCATO DEL FUMETTO
DEL CINEMA D'ANIMAZIONE E DEI GAMES